

*Universidad de las Ciencias del Deporte y la Recreación*  
*“Manuel Piti Fajardo”*  
*Sede Universitaria Municipal*  
*Consolación del Sur. Pinar del Río*

**TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL GRADO CIENTÍFICO DE MÁSTER EN ACTIVIDAD FÍSICA  
EN LA COMUNIDAD**

**TÍTULO:** Sistema de actividades de ajedrez corporal para estimular la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.



**AUTOR:** Lic. [Roberlandys Garcia de la Cruz](#)

**TUTOR:** MSc. [Eduardo de Jesús de la Maza Sánchez](#).

2011  
Pinar del Río

**AÑO 53 ANIVERSARIO DE LA REVOLUCIÓN**

**Universidad de Ciencias de la Cultura**  
**Física y el Deporte**  
**Facultad de Cultura Física**

**Nancy Uranga Romagoza**  
**Pinar del Río**

**Tesis Presentada en opción al Título Académico de  
Máster en Actividad Física en la Comunidad.**

**Título:** Sistema de actividades de ajedrez corporal para estimular la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.

**Autor: Lic.** Roberlandys Garcia de la Cruz.

**Tutor: MSc.** Eduardo de Jesús de la Masa Sánchez.

**Pinar del Río, 2011 “Año 53 de la Revolución”**

## **Pensamiento**

"" El Ajedrez es algo más que un juego; es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es además, un medio de acercamiento social e intelectual.""

José Raúl Capablanca Graupera

## **Agradecimiento**

- A mí querida madre que siempre me ayudó físicamente, moralmente durante los estudios.
- **A mi papá y hermanos que con amor y profundo sentimiento me han aportado todo el apoyo necesario para lograr este objetivo.**
- A mi esposa que no es solamente una esposa para mí, sino una amiga, una consejera, siempre me ha guiado en un buen camino, de todo corazón te adoro.
- **A todos los profesores de esta facultad por la ayuda que me han brindado,**
- **Al Dr. Jorge Luís Días González y al MSc. Eduardo de Jesús de la Maza Sánchez por su apoyo y dedicación sin límite para la realización exitosa de este trabajo.**
- **A la Revolución que me ha permitido superarme, realizando mi sueño y el de mis padres.**
- **A todos mis compañeros por su unidad, colectivismo y apoyo durante la realización de este trabajo.**

## **Dedicatoria**

**Dedico este trabajo a mi familia, quienes se han desvelado por mis estudios brindándome toda su ayuda:**

- **A la Revolución que me ha permitido realizar mis aspiraciones.**
- **Al colectivo de profesores de la SUM Municipal de Consolación del Sur que sin ellos no hubiese sido posible realizar este trabajo.**
- **A mis compañeros de trabajo que han sabido apoyarme y acompañarme durante todo este tiempo.**

## **Resumen**

Este trabajo titulado sistema de actividades de ajedrez corporal en función de estimular la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la Comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río, tiene como problema científico cómo estimular la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la Comunidad La Guayaba del Municipio Consolación del Sur de la Provincia Pinar del Río y su objetivo es elaborar un sistema de actividades de ajedrez corporal para estimular la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río. Se utilizaron como métodos teóricos el histórico-lógico, análisis-síntesis, inducción-deducción, y empíricos se utilizaron el trabajo con documentos, observación, encuesta, experimento y estadística descriptiva. Como conclusiones podemos decir que el análisis de los referentes histórico, teórico y metodológico refleja que ha existido relación entre el Ajedrez y el Ajedrez Corporal desde su surgimiento, que el análisis de la encuesta y las observaciones realizadas dieron como resultado que la estimulación hacia la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río presenta bajos índices de aceptación, las características del conjunto de ejercicios de ajedrez corporal para la estimulación de la práctica del Ajedrez en los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río están basadas en la estructura, condiciones y metodología determinada que permitió elaborarlos de forma consciente para estimular la práctica del mismo.

# Índice

	Página
Introducción.....	1
Fundamentación del problema.....	3
Problema Científico.....	3
Objeto de estudio y campo de acción.....	3
Objetivo.....	3
Preguntas Científicas.....	3
Tareas Científicas.....	4
Métodos.....	4
Población y muestra.....	6
Definición de términos.....	6
Capítulo # I	
Sistematización de los referentes históricos, teóricos y metodológicos que fundamentan la masificación del Ajedrez a nivel nacional.....	9
1. Evolución histórica del Ajedrez.....	9
1.1 El origen del Ajedrez.....	9
1.1.2 Desarrollo del Ajedrez en cuba.....	11
1.2 El proceso de masificación en Cuba.....	12
1.3 El Ajedrez a las comunidades.....	14
1.3.1. Propósitos generales de la enseñanza del Ajedrez en las comunidades.....	15
1.4 El ajedrez corporal o ajedrez viviente.....	20
1.4.1 ¿Qué es el ajedrez viviente de Xàbia?.....	23
1.4.2 Objetivos del ajedrez Viviente o ajedrez corporal.....	25
1.5 Características del grupo etáreo de la edad escolar:.....	25
1.6 Fundamentación psicológica.....	28
1.7 Caracterización y valores del Ajedrez.....	36
Capitulo # II	
Caracterización del estado actual de la estimulación de la práctica del Ajedrez de los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.....	40
2.1.2 Características de Villa 1.....	41
2.2. Procesamiento y análisis de los resultados del diagnóstico.....	44
2.3 Conclusiones parciales de los instrumentos aplicados.....	48

2.4 Fundamentación de la Propuesta.....	48
2.5 Ejercicios de ajedrez corporal para la estimulación de la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río .....	53
2.6 Resultados obtenidos con la aplicación de la propuesta.....	69
Conclusiones.....	72
Recomendaciones.....	73
Bibliografía.....	74



## **Introducción**

Con el incremento de las condiciones de producción automatizadas, el hombre como sujeto del trabajo, debe ampliar su repertorio de cualidades que le permitan un manejo sostenible y desarrollador de la vida, para ello se debe tener: conocimientos profundos y universales, hábitos, habilidades, capacidades variadas, poseer alto nivel cultural, una actitud consciente hacia el trabajo con alto nivel creativo y reflexivo ante las nuevas exigencias.

Mientras algunos auguran con el desarrollo la desaparición de la enseñanza tradicional, otros entienden que es la escuela con su enseñanza más integradora y perfeccionada, la que asumirá con nuevos bríos la misión formativa de preparar a un hombre más culto para la vida.

El Che expresó "Cuba tendrá grandes maestros y esto también será obra de la Revolución", poco tiempo después, Cuba obtendría su primer gran maestro "Silvino García Martínez". (Cuba. MINED. Tabloide Ajedrez para Todos. (2004). La Habana.) En el año 1989 nuestra provincia realizó la primera alfabetización masiva del Ajedrez de las escuelas primarias "Juan Ríos Rivera" y "Raúl Pujol". Ya en el año 1992 por resolución ministerial, el Ajedrez se convierte en una asignatura más a impartir por los profesores de Educación Física en la enseñanza primaria, la acción sistemática de investigadores de la provincia permitieron la selección y participación en eventos internacionales, Congresos de Pedagogía en el año 1999 y 2001, así como las Conferencias de Educación Física y Deporte de alto rendimiento, obteniendo en esta especialidad el más alto premio de la asociación de pedagogos en su filial provincial.

Partiendo del papel formador de la escuela y su constante perfeccionamiento, impulsado por la Tercera Revolución Educacional en Cuba donde el Ajedrez se introduce con un plan masificador dimensionado a todos los niveles de la enseñanza, en este empeño masificador hay que tener presente los valores que desarrolla el Ajedrez tales como perseverancia, tenacidad, entre otros.

Despertar motivación y desarrollar potencialidades en la construcción de un hombre mejor es nuestra misión en la cual el Ajedrez juega un rol fundamental. El desarrollo del pensamiento lógico a través de cada jugada, la creatividad, el colectivismo así como los elementos de historia psicológica y la incorporación de movimientos danzarios, los que permiten el desarrollo de la imaginación reafirmando la nacionalidad al relacionarse con el folklore cubano, las relaciones humanas y la alegría se traducen en una actividad formativa recreativa demostrándose porque el Ajedrez es arte, ciencia y deporte.

Para la realización de este trabajo se tomó como referencia el Programa de Ajedrez de los profesores de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río. Realizando un estudio exploratorio con la aplicación de varios instrumentos de investigación se detectó que en el Programa de Ajedrez no aparecen acciones que estimulen a los niños a que practiquen este juego y así haya una verdadera masificación de la práctica del Ajedrez.

Masificación que es de vital importancia, para obtener elevados resultados en este Programa de la Revolución encaminado a dotar a nuestra sociedad de hombres más talentosos, con un alto nivel cultural y elevadas capacidades intelectuales. Por otro lado tenemos que la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río se caracteriza por ser meramente agrícola donde solamente la tradición los lleva a sentir inclinación por el beisbol, el fútbol, baloncesto y otras disciplinas deportivas con mayor entusiasmo y motivación dentro de la comunidad.

Manifestándose así en los niños de la comunidad la falta de estimulación por la práctica del Ajedrez, dado por los deseos e interés propio de estas edades donde la actividad física es rectora, por otro lado la propia familia con el arraigo del pasado plantean que el Ajedrez solamente es para los hijos de intelectuales, médicos etc.; es decir de los que tienen un alto nivel cultural y estos prejuicios en nuestra localidad son determinantes pues la actividad agrícola es preponderante y tiene una alta influencia en la vida social.

Por estas razones anteriormente planteadas nos damos a la tarea de realizar un trabajo investigativo partiendo de la siguiente **interrogante**:

¿Cómo estimular la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río?

Presentando como **objeto de la investigación**:

El proceso de masificación del Ajedrez.

**El objetivo** estará encaminado a:

Elaborar un sistema de actividades de ajedrez corporal para la estimulación de la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.

Teniendo como **campo de acción**:

La práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años.

De lo anterior se derivan las siguientes **preguntas científicas**:

- 1) ¿Cuáles son los referentes históricos, teóricos y metodológicos que fundamentan la masificación del Ajedrez a través del ajedrez corporal a nivel nacional?
- 2) ¿Cuál es el estado actual de la práctica del Ajedrez de los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río?
- 3) ¿Qué características deben presentar los ejercicios de ajedrez corporal para la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río?
- 4) ¿Cómo valorar la efectividad de los ejercicios de ajedrez corporal para la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río?

## **Tareas científicas**

- 1)** Sistematización de los referentes históricos, teóricos y metodológicos que fundamentan la masificación del Ajedrez a través del ajedrez corporal a nivel nacional.
- 2)** Caracterización del estado actual de la estimulación de la práctica del Ajedrez en los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.
- 3)** Determinación del sistema de ejercicios de ajedrez corporal para la estimulación de la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.
- 4)** Valoración de la efectividad del sistema de ejercicios de ajedrez corporal para la estimulación de la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.

La realización de este trabajo investigativo se sustenta como método principal, en el método dialéctico-materialista, el cual concibe a los objetos, fenómenos, hechos y acontecimientos de la realidad en constante cambio, transformación y desarrollo, en sus aspectos más profundo y libre de unitariedad, lo que al mismo tiempo, deja ver el carácter filosófico de esta obra.

Los pasos metodológicos seguidos a lo largo del proceso investigativo fueron guiados a través de los métodos teóricos, empíricos y estadísticos-matemáticos de la investigación científica, los que se relacionan a continuación.

## **Métodos teóricos**

➤ **Histórico-lógico:** Evalúan e interpretan los hechos del pasado para comprender el presente, que permitió estudiar las tendencias en el desarrollo histórico y la evolución de la práctica del Ajedrez. Se realizará una minuciosa y exhaustiva búsqueda bibliográfica en libros, literatura especializada, artículos en soporte digital y otros artículos relacionados con el tema que contribuyan al avance de la investigación.

➤ **Análisis-síntesis:** Aunque son diferentes, no actúan separadamente, ambos constituyen una unidad dialéctica del conocimiento científico. Estos permitieron estudiar, profundizar y valorar los elementos esenciales en los antecedentes, las concepciones y regularidades existentes que son los que condicionan y determinan el desarrollo del objeto de estudio y el tratamiento a la información obtenida.

➤ **Inducción-deducción:** Es la lógica objetiva de los hechos, fenómenos de la realidad (desarrollo de la práctica del Ajedrez), que posibilitó la interpretación de los fundamentos teóricos del problema y el diagnóstico declarado.

## **Métodos empíricos**

➤ **Trabajo con documentos:** Se utilizó para la revisión de las tablas de datos y las orientaciones metodológicas, libros de textos y los programas vigentes para la masificación del Ajedrez.

➤ **Observación:** Algunos autores la sitúan como una de las técnicas cualitativas más utilizadas para la recogida de información, ya que su característica fundamental estriba en que el observador forma parte del grupo, propiciando un ambiente lo más natural posible. La misma fue realizada con el objetivo de determinar si existe estimulación por la práctica del Ajedrez en la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río en correspondencia con la problemática.

➤ **Encuesta:** Como parte de esta investigación fueron empleadas las encuestas las cuales permitieron obtener una panorámica general del estado del fenómeno objeto de estudio y a partir de aquí se determinó realizar el trabajo con los niños de 10 a 12 años de la Comunidad La Guayaba del Municipio Consolación del Sur de la Provincia Pinar del Río.

➤ **Experimento:** Se formaron 2 grupos uno Control A y otro Experimental B al cual se le aplicó el sistema de actividades de ajedrez corporal relacionados con ejercicios de Ajedrez.

➤ **Matemático-estadístico:** En el procesamiento de los datos, se utilizaron:

➤ **Estadísticas Descriptivas:**

1) Tabla de distribución de frecuencias: Se utilizó para realizar las comparaciones de los resultados.

2) Tablas y gráficos: Para organizar y mostrar los diferentes resultados obtenidos en la aplicación de los métodos empíricos.

➤ **Estadística inferencial:**

Para conocer la diferencia entre los diferentes resultados obtenidos durante la investigación, para conocer si existen diferencias significativas, mediante la d-óxima de diferencias de proporciones.

## **Población y muestra**

Para la realización de este trabajo de una población de 106 niños de edad entre 10 y 12 años, divididos en 2 grupos de 10 y 11 años con 16 niños cada uno y 2 grupos de 11 y 12 años con 16 niños cada uno de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.

Se tomó como muestra intencional dos grupos de niños, un grupo control A y otro grupo experimental B.

Grupo Control A: 32 niños que representan el 30% de la población, de ellos 16 del grupo de 10 y 11 años y 16 del grupo 11 y 12 años, 8 niñas y 8 niños por grupo.

Grupo Experimental B: 32 alumnos que representan el 30% de la población, de ellos 16 del grupo de 10 y 11 años y 16 del grupo de 11 y 12 años , 8 niñas y 8 niños por grupo.

## **Definición de términos**

**Ajedrez:** Es un juego de estrategia, a partir de que el objetivo lo determina el logro de una posición: el jaque mate, constituyendo de principio a fin su proceso, una sucesión de posiciones a las que cada competidor debe intentar dar solución con su jugada, realizando valoraciones, elaborando hipótesis, adoptando estrategias y

desarrollando cálculos, para tomar las decisiones más acertadas, todo lo cual coadyuva al desarrollo de las operaciones lógicas del pensamiento y al saber enfrentarse a la solución de los más diversos problemas en la vida. (Ajedrez Integral. Tomo I. Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez-(ISLA). Ciudad de la Habana. 2003. Editorial Deporte.)

**Ajedrez Corporal o Ajedrez Viviente:** Manifestación del Ajedrez donde el sujeto ocupa el lugar de las piezas y se desplaza por un tablero sobredimensionado. (Ibero, R. (2002). Diccionario de Ajedrez. Colección Escaques. –Barcelona: Ediciones Martínez Roca.)

**Ejercicios de Ajedrez:** Actividades de Ajedrez planificadas por el masificador atendiendo a los conocimientos y habilidades fundamentales que deben desarrollar los niños con un orden ascendente de dificultad. (Paredes, Francisco y otros. (1994). El Ajedrez un Juego Didáctico para Primaria. -Madrid: Editorial Escuela Española, S.A.)

La **novedad científica** de la presente investigación reside en que se concibe una alternativa metodológica para la estimulación de la práctica del Ajedrez a través de ejercicios de ajedrez corporal en los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.

En el marco de la consolidación de las transformaciones que permite el programa nacional para la masificación del Ajedrez, a partir del accionar coherente del Combinado Deportivo, la familia y la comunidad, fundamentada en el método dialéctico materialista y el enfoque histórico cultural, y la educación que está inmersa en todo el proceso de transformaciones y teniendo presente las características de la muestra de la investigación.

El **aporte práctico** de este trabajo está dado en la concreción de una alternativa metodológica para la estimulación de la práctica del Ajedrez a través de ejercicios de ajedrez corporal en los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río, en el marco de la consolidación de las transformaciones que permite el programa nacional para la

masificación del Ajedrez, a partir del accionar coherente de la Escuela Comunitaria, la familia y la comunidad, donde se aportan métodos y procedimientos de trabajo, tomando como base sus potencialidades y necesidades del grupo con quien se trabaja.

La **contribución teórica** de la investigación radica en la concepción teórico-metodológica de un sistema de actividades de ajedrez corporal para la estimulación de la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Rio, a partir de una actuación conjunta del Combinado Deportivo, la familia y la comunidad.

El tema es de gran **actualidad**, si tomamos en consideración que la estimulación hacia la práctica del Ajedrez se hace cada vez más difícil en las comunidades dado el desarrollo social que cada día aumenta en nuestra sociedad. Así mismo el sistema de actividades de ajedrez corporal para la estimulación de la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Rio, tiene una concepción general, por lo que su aplicación práctica es válida para la actual fase de cambios y transformaciones de la comunidad.



# Capítulo # I

**Sistematización de los referentes históricos, teóricos y metodológicos que fundamentan la masificación del Ajedrez a nivel nacional.**

## **1. Evolución histórica del Ajedrez.**

### **1.3 El origen del Ajedrez:**

Al revisar la tesis doctoral del profesor Jorge Luis Díaz González tenemos que. Para estas edades la historia del Ajedrez hay que contarla utilizando recursos de narración, por ejemplo:

El Ajedrez surgió hace muchos años en la India, cuenta la historia de que su inventor fue el Braman Sisa, un pastor que cuidaba rebaños de ovejas. El Rey que se encontraba muy aburrido en el castillo y bastante obeso se enteró de que este juego le servía de entretenimiento durante mucho tiempo y enseguida mandó a buscar a sus guardias y les dio la orden de que trajeran al pastor con su juego, los soldados salieron en su búsqueda, encontrándolo cuidando el rebaño de ovejas mientras se entretenía con el noble juego.

Los soldados sin dar mucha explicación lo montaron en un caballo y lo llevaron al palacio, apenas las cornetas del palacio replicaron por la llegada de los soldados el Rey fue a recibirlo y cuando vio al pastor sin zapatos y con la ropa mal oliente mandó que le dieran un baño y le cambiaran las ropas. Este al ver esto le explicó al Rey que él lo que quería era irse para su casa, lo cual no fue escuchado, comprendiendo que todo esfuerzo sería por gusto decidió obedecer al Rey, más tarde se presentó ante el Rey el cual le preguntó, ¿Tienes hambre Pastor?

Si su majestad, contesta el Pastor y a una palmada del Rey se abrieron dos puertas que conducían a un comedor donde se encontraba una mesa con todos los manjares sabrosos existentes, el pastor no sabia por donde empezar, pero cuando empezó su barriga repletó, comió más que el mismísimo Rey, al finalizar el Rey le dijo ya puedes enseñarme y este le contestó. Majestad lo que más deseo ahora es una cama, pues esta comida me ha dado sueño y cerrando los ojos se durmió, por lo

que fue cargado y conducido a su habitación donde dos sirvientas lo abanicaban con sendos abanicos de pluma mientras dormía.

Durmió tanto el pastor que se despertó a la hora del almuerzo pidiendo desayuno, el Rey muy contento y ansioso ordenó que le sirvieran el almuerzo, al finalizar el mismo él Braman se queda dormido, horas más tarde al despertar pidió comida a lo que el Rey ordenó que le pusieran la mesa con el juego para que el pastor le diera las lecciones. Su majestad este juego que yo he inventado se llama **Chaturanga** y en el está representado todo el reino, mire este es usted, él más poderoso e importante.

Enseñándole a jugar, posteriormente jugaron unas partidas así el tiempo transcurrió y sin darse cuenta llegó la noche, el Rey llama a sus súbditos y les dijo. Voy hacer esta apuesta, si le gano esta partida lo convertiré en mi esclavo, a lo que el pastor le preguntó. Y si yo gano, a lo que el Rey le concedió pedir un deseo, bueno majestad, le contestó el pastor, yo quiero que por cada casilla usted me de el doble elevado al cuadrado de granos de trigo comenzando por un grano en la primera casilla, el Rey muy risueño aceptó pensando que con un saco de trigo le sobraría para pagarle.

Comenzando el duelo entre ambos el cual concluyó con la victoria del pastor, pero cual sería la sorpresa del Rey cuando le dijeron que no tenía en su granero toda la cantidad de trigo para pagarle al pastor, pues lo que al principio parecía poco era una enorme cifra comparada con el infinito, a lo que el Rey tuvo que reconocer ante el pastor que no podía pagarle que pidiera otro deseo, el pastor hizo prometer al Rey que no abusaría más con sus siervos.

Cuenta la historia que el Rey cumplió su palabra hasta los últimos momentos de su vida, de igual forma el Braman crea él más famoso de los jaque mates; el Mate Pastor. De esta forma se extendió el noble juego por todos los países y continentes hasta que en España se le cambió el nombre por el de **Ajedrez**. Cuenta la historia que en nuestro país fue introducido por los españoles y que Carlos Manuel de Céspedes, el Padre de la Patria, es considerado el Padre del Ajedrez en Cuba, pues tradujo del francés al latín las primeras lecciones de este juego.

Un día los españoles lo detuvieron al salir de una conspiración y al llevarlo detenido le confiscaron el revolver, el caballo y un juego de Ajedrez, al no poder probársele nada le devolvieron todas sus pertenencias menos el juego de Ajedrez que él al reclamarlo los españoles le dijeron que no, pues ese juego era un arma estratégica para la guerra.

### **1.1.2 Desarrollo del Ajedrez en Cuba**

Antes de 1959 el Ajedrez lo practicaban las clases dominantes en su mayoría como pasatiempo y no como un deporte que desarrolla en el hombre su mundo intelectual y su personalidad en general y ello es reflejo de la situación imperante aunque debemos señalar que se celebró el primer Campeonato del Mundo y para orgullo de nuestra nación surge el genio cubano José Raúl Capablanca Graupera, conocido por la máquina de jugar Ajedrez. Pero no es hasta el triunfo del 1ro de Enero que el Ajedrez pasa a ser un derecho del pueblo y con la propia creación del INDER, siendo el Che y Fidel los máximos impulsores de la práctica sistemática del juego.

Partiendo del papel formador de la escuela y su constante perfeccionamiento, impulsado por la Tercera Revolución Educacional en Cuba donde el Ajedrez se introduce con un plan masificador dimensionado a todos los niveles de la enseñanza, cuya génesis ocurre en 1989 cuando el Ajedrez es introducido en la enseñanza primaria, a impartirse en el segundo y sexto grado solamente definido por la Circular Ministerial INDER - MINED (2 del 89, acompañada por las indicaciones conjuntas que definen sus precisiones) que responsabiliza al profesor de Educación Física con el desarrollo de las clases.

En 1992 como continuidad y por los resultados favorables de la Circular 2 del 89 surge la Resolución Ministerial INDER – MINED (2 del 92, acompañada por las indicaciones conjuntas que definen sus precisiones), aplicable desde el segundo al sexto grado, excluyendo solamente el primer grado, el que se incluye en el 2005. Estos acontecimientos de masificación, permitieron que el Ajedrez ganara un espacio para exponer sus avances, lográndose una participación en diferentes eventos como lo son: los Congresos Internacionales de Pedagogía 99, 2001 y la Convención Internacional Universitaria 2004 y 2006.

En este empeño masificador hay que tener presente los valores que desarrolla el Ajedrez tales como perseverancia, tenacidad, entre otros. Y es que: ...“el Ajedrez nos coloca a cada instante ante la necesidad de resolver el problema”, como lo expresara el Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz, el 7 de diciembre del 2002, como colofón de la I Olimpiada del Deporte Cubano donde se estableció “Récord Mundial y Guinness”, al desarrollar una simultánea con 11 320 tableros, incluyendo 100 computadoras.

Y es que el desarrollo del Ajedrez en nuestro país ha obtenido con la revolución un mayor auge pues no existía en él antes de ésta un subsistema consolidado que permitiera el acceso de la población a este juego, en forma general el Ajedrez solo lo practicaban las clases explotadoras en su mayoría como pasatiempo y no como un juego que cultiva en el hombre su mundo intelectual y su personalidad en general. Los logros que exhibe Cuba en el deporte, la educación, la cultura y la medicina, no se sustentan en la improvisación, sino en principios sólidos, la consagración y firmeza de todo el personal que la sostiene en la batalla por la calidad.

En 1966 Fidel vislumbraba el futuro del Ajedrez cuando expresaba "El mejor antídoto que puede haber contra el vicio del juego es el Ajedrez " el cual toma su mayor vigencia en el mundo de hoy. Despertar motivación y desarrollar potencialidades en la construcción de un hombre mejor es nuestra misión en la cual el Ajedrez juega un rol fundamental. El desarrollo del pensamiento lógico a través de cada jugada, la creatividad, la actividad física, el colectivismo así como los elementos de historia psicológica y la incorporación de movimientos danzarios, los que permiten el desarrollo de la imaginación reafirmandose nuestra nacionalidad al relacionarse con el Folklore cubano, las relaciones humanas y la alegría se traducen en una actividad formativa recreativa demostrándose porque el Ajedrez es arte, ciencia y deporte.

#### **1.4 El proceso de masificación del Ajedrez en Cuba.**

La masividad del deporte ciencia es la principal insignia del país en cuanto al Ajedrez. La Revolución y el Comandante en Jefe, han llamado al pueblo a desarrollarlo, y por ello expresó: **“Masificar el Ajedrez,...colocaría a este país con**

**mucha más capacidad de pensar, más eficiente; es como saber una asignatura básica”.**

En los años de 1959 a 1968 fueron de intenso fragor, en los cuales legiones de cubanos de todas las edades y sexos, del campo y de la ciudad, bajo el influjo de la Revolución, se volcaron a la práctica del juego ciencia de manera impresionante. Es cuando a partir del año 1963 el Ajedrez comenzó un paso ascendente convirtiéndose en un deporte masivo, es bueno señalar que la masividad de este deporte en la isla comenzó en 1966 en toda su magnitud. Para la masificación de este juego se han publicado disímiles bibliografías ya que se ha visto su importancia para una mejor calidad de vida en Cuba. A partir del desarrollo que ha ido alcanzando este juego ciencia a lo largo de todos estos años, nuestro país se ha visto envuelto en la práctica de este en cualquier esquina y cualquier rincón.

Las primeras figuras en jugar el Ajedrez en Cuba fueron Perucho Figueredo, Francisco Maceo Osorio, Francisco Vicente Aguilera, Juan de Jesús Fornaris, Tristán de Jesús Medina y Carlos Manuel de Céspedes, este último fue el primer cubano que traduce del francés al español las reglas del Ajedrez. Dentro de otras figuras encontramos al antes mencionado Comandante Ernesto “Che” Guevara, quien era un aficionado a la solución de problemas de Ajedrez, prefería la lucha activa al juego posicional.

Fue nuestro Comandante en Jefe Fidel Castro, el que propuso la masificación del Ajedrez en toda Cuba, esta masificación se dio inicio con la mayor simultánea conocida en la historia del Ajedrez cubano; y fue celebrada en La Habana en el verano del 2002 en la cual participó su mayor impulsor, con 11320 participantes, y allí expresó **“El Ajedrez te coloca a cada instante ante la necesidad de resolver un problema”.**

En el 2004 en Villa Clara se supera esta cifra, con un total de 13 000 participantes, donde participó el Gran Maestro Anatoli Karpov el cual elogió a nuestro país por su interés en el desarrollo del juego ciencia como una actividad social. En la provincia de Pinar del Río se realizó la primera alfabetización masiva del Ajedrez en las escuelas primarias “Juan Ríos Rivera” y “Raúl Pujol”.

Ya en el año 1992 por resolución ministerial, el Ajedrez se convierte en una asignatura más a impartir por los profesores de Educación Física en la enseñanza primaria, la acción sistemática de investigadores de nuestra provincia permitieron la selección y participación en eventos internacionales, Congresos de Pedagogía en el año 1999 y 2001, así como las Conferencias de Educación Física y Deporte de Alto Rendimiento, obteniendo en esta especialidad el más alto premio de La Asociación de Pedagogos en su filial provincial.

En este municipio de Consolación del Sur alrededor de 1690 comienzan a organizarse lugares que sirvieron de Clubes Deportivos Recreativos donde la clase pudiente realizaba la práctica del Ajedrez de forma informal, el lugar de referencia utilizado para esta actividad es lo que se conoció antiguamente como La Colonia Española, lugar donde está hoy la casa de cultura municipal, en dichos clubes se realizaba la práctica del juego de mesa, aunque se ha investigado, se desconoce de forma general el nombre de algunos participantes.

La mayor riqueza de nuestra política deportiva radica en el hecho de haber podido desarrollar en condiciones económicas, no siempre favorables, un sistema de Cultura Física y Recreación sustentados ante todo sobre el principio vital de un deporte como derecho del pueblo y en favor del desarrollo humano de este. La aplicación adecuada de los programas que rigen la Cultura Física y la Recreación contribuyen notablemente a alcanzar este fin, y por ello, todas las actividades que se impartan tienen que tener bien concebidas acciones concretas para lograrlo.

### **1.3 El Ajedrez a las comunidades.**

Blanco (1992), ha definido el Ajedrez como “un continuo de elaboración, propuesta y resolución de problemas, toma de decisiones y de generación de pensamiento crítico y creativo en situaciones de incertidumbre”. Ocurre que durante la partida de Ajedrez permanentemente son planteadas situaciones en las que los contendientes están obligados a resolver. Este hecho les obliga a un atento proceso de observación de la configuración de piezas y peones que se encuentran distribuidos sobre el tablero; al análisis profundo de sus relaciones, a la valoración de las variables espacio / tiempo y a la síntesis necesaria para la toma de decisiones.

Es evidente que el desarrollo de este tipo de pensamiento tiene un carácter predominantemente lógico, mientras que en situaciones de incertidumbre, o sea, aquellas especiales que escapan a la teoría o al conocimiento previo, el pensamiento tiende ser creativo como consecuencia de la búsqueda obligada de nuevas ideas y cursos de acción.

Es por ello que la mayoría de los especialistas opina que una de las funciones pedagógicas más importantes del Ajedrez es la de organizar la esfera cognitiva estimulando a su vez la manifestación del pensamiento lógico-matemático, la generación del pensamiento crítico y creativo. Estimamos que la ciencia a facilitado suficiente evidencia experimental respecto a que este ejercicio permanente de estudio y práctica sistemática del Ajedrez, especialmente cuando es realizado por niños, tiene firme incidencia en la mayoría de los ambientes y procesos de la esfera cognitiva.

Apoyamos decididamente la incorporación del Ajedrez a las Escuelas Comunitarias y comunidades, porque esta disciplina estimula el desarrollo de habilidades cognitivas, la creatividad, el pensamiento organizado y el espíritu crítico; porque tiene una base matemática, estimula el sentido ético y el estético, induce al estudio de importantes aspectos históricos de nuestra civilización y produce placer a través de su práctica.

Son tan conocidas estas virtudes del Ajedrez que en una oportunidad, Benjamín Franklin, hacia 1751, escribió “muchas cualidades valiosas de la mente pueden ser adquiridas y fortalecidas con el Ajedrez”. Por ello mucho harían nuestros gobiernos maestros a favor de la niñez y la juventud de nuestros pueblos si promovieran más decididamente el estudio sistemático del Ajedrez en nuestras comunidades.

### **1.3.1. Propósitos generales de la enseñanza del Ajedrez en las comunidades.**

Al estado le interesa el Ajedrez en las comunidades por los aportes que efectivamente puede hacer este deporte a la personalidad del estudiante y, por extensión, a la comunidad. Para ello, los propósitos o finalidad de la enseñanza del Ajedrez deben estar ajustados a las metas generales del nivel en cuestión. (Tomado del Programa Nacional de Masificación del Ajedrez.)

En función de la anterior afirmación, debemos tomar en cuenta y de manera equilibrada, tanto las orientaciones generales dadas por las diferentes corrientes psicológicas, como las realidades concretas del aula en la que una variedad de individuos no pueden ser catalogados de manera uniforme. Estimamos que el estudio sistemático del Ajedrez contribuye a la formación integral del individuo en diez áreas básicas; a saber: recreativa; deportiva; intelectual; cultural; ética; estética, instrumental, emocional, preventiva y de salud social.

**a.) En el área recreativa**, por su alto contenido lúdico y placer obtenido en el desarrollo de partidas, resolución de problemas, composición de estudios, o por el interés que presentan muchas situaciones paradójicas sobre el tablero. Así mismo por la posibilidad de compartir con otros amantes del Ajedrez una actividad común. Tal y como ha sido comprobado, el Ajedrez es altamente relajante al permitir que grandes dosis de agresividad y estrés, sean descargadas a través del desarrollo de las partidas. Para el ajedrecista cualquier momento es bueno para jugar (recreativamente) con conocidos o extraños.

**b.) En el área intelectual** porque se ha demostrado que desarrolla habilidades y procesos del ámbito cognitivo tales como: atención, razonamiento lógico, inteligencia, análisis, síntesis y creatividad, entre otras. Los resultados experimentales apuntan hacia el hecho de que el Ajedrez organiza el pensamiento y facilita la expresión numérica y verbal.

**c.) En el área deportiva** o competitiva, por la posibilidad de enfrentar y vencer al contrincante; el protagonismo social derivado al tener la oportunidad de demostrar conocimiento, experiencia y fuerza en la ejecución de la partida como consecuencia de amplios períodos de preparación y entrenamiento. Para el ajedrecista es altamente satisfactorio poder participar en simultáneas, matches por equipos o torneos individuales. Tiene aspiración de poder mostrarse valiente, arriesgado y conecedor de variantes; tiene conciencia de la importancia de ser representante de su escuela ante un evento de extramuros; esto lo interpreta como un reconocimiento y por lo tanto genera en él satisfacciones adicionales.



**d.) En el área cultural**, porque permite conocer su evolución histórica, distribución geográfica, influencia sobre hombres y civilizaciones y su contribución al adelanto científico y tecnológico de los pueblos. La historia del Ajedrez y su relación con personajes destacados de la historia como Alejandro Magno, Goethe, Kant, Franklin, Napoleón y Bolívar, entre muchos otros, es fascinante para el estudioso y sirve, a la vez para el estímulo de las habilidades lectoras en niños y jóvenes.

**e.) En el área ética**, porque al ser un juego de reglas, el Ajedrez genera pautas que permiten la adquisición y consolidación de una moral autónoma como consecuencia de las permanentes toma de decisiones y aplicación de criterios propios durante el desarrollo de la partida. Por ejemplo, un ajedrecista al entablar o perder una partida, deberá analizarla para verificar por qué perdió, dónde estuvieron sus imprecisiones y fallas para así poder dar explicaciones lógicas y poder justificar jugadas, sus actos ante sí mismo, su entrenador o capitán.

En el Ajedrez los sentimientos morales están estrechamente relacionados con una profunda conciencia de la significación social de esta actividad. Esto se traduce, en el ajedrecista de competencia, en una responsabilidad ante la familia, la escuela, la comunidad y el país; y constituye una fuerte motivación para la movilización de todas sus fuerzas a fin de superar las dificultades. La posibilidad de fracaso o triunfo y el orgullo del ajedrecista (quien tiene que luchar solo ante un adversario tanto o mejor preparado que él), sirven de acicate a la personalidad para buscar mejores métodos de estudio, entrenamiento y lucha deportiva.

**f.) En el área estética**, por la distribución armónica de las figuras en el tablero y los aspectos geométricos de la coincidencia de fuerzas, por las expresiones de belleza observadas en la ejecución de partidas de alto nivel técnico, la resolución de problemas complejos y la demostración de estudios y finales artísticos. Estas emociones están relacionadas con la perfección y fuerza de una idea táctica o estratégica, percepción de la dinámica y ritmo de las figuras sobre el tablero y la excepción de la reglas en la resolución de posiciones de fuerte carácter artístico. En el Ajedrez la belleza tiene un lugar privilegiado en el gusto de sus practicantes.

**g.)** En el **área emocional**, el aporte del Ajedrez es altamente significativo debido a que el mismo, al ser una confrontación entre dos voluntades, genera, sobre todo en el ajedrecista de alta competencia (antes, durante y después del desarrollo de la partida), una gran cantidad de sensaciones de diferentes signos: alegrías, miedos, temores, frustraciones, optimismo, etc.

Debemos destacar que las emociones positivas (optimismo, alegría, exaltación, etc.), tienden a generar efectos favorables sobre el estado físico y mental de los individuos. Por su parte, las llamadas emociones negativas (temores, frustraciones, culpabilidad y tristeza, entre otras), deben ser permanentemente controladas por el ajedrecista de alto nivel debido a que su permanencia puede afectar la salud. Vale señalar que estados mentales positivos como el optimismo, la seguridad en sí mismos, la autoestima y la tranquilidad personal pueden ser estimuladas a partir de un entrenamiento enriquecido con Ajedrez.

Por ello, la disposición para el inicio de la partida, independientemente de la fuerza de los contrincantes, debe ser relajada, tranquila y abierta a una visión optimista respecto al desarrollo y futuro desenlace de la partida. Aplicando prácticas adecuadas de relajación, el ajedrecista práctico puede adquirir una actitud firme pero abierta al flujo de ideas que se generarán durante las diferentes fases del encuentro; con la seguridad de que podrá hacer frente, y de una manera adecuada, a las diferentes configuraciones y problemas que aparecerán sobre el tablero.

Recientes investigaciones en el área de la inteligencia emocional afirman que este tipo de entrenamiento, repetido racionalmente, genera una serie de hábitos que estimulan los centros nerviosos superiores, mejoran el sistema inmunológico, relajan el sistema muscular y estabilizan la presión sanguínea. Otras investigaciones son concluyentes al afirmar que el Ajedrez genera en los jóvenes un sentimiento de confianza en sí mismos y autonomía para el trabajo; enseña el valor del trabajo manual, la concentración y el compromiso; sensibiliza acerca del trabajo de equipo enfatizando la habilidad para el desempeño individual; desarrolla la auto confianza y el control de las acciones, y a través de la competición da a sus practicantes un signo palpable de realización.

Así mismo, hay consenso entre los especialistas en el sentido de que el Ajedrez desarrolla la capacidad de concentración, de lucha por la obtención de metas y fortalece la personalidad. Por otra parte, las vivencias producidas por el Ajedrez, y así se han expresado gran cantidad de ajedrecistas de diferente fuerza, pueden ser entendidas como una pasión; una pasión regulada por un código de reglas muy estricto donde la violación de alguno de sus artículos puede implicar la pérdida del partido.

Por ejemplo, ese mismo código considera el silencio como un valor que debe ser respetado y compartido por todos en la sala de torneos, y por tanto, impide que el individuo exprese abiertamente y en alta voz su júbilo o exaltación por la partida ganada o su profunda frustración, tristeza o rabia por una partida que terminó perdida. Contamos con experiencias que sugieren que el Ajedrez es un elemento que coadyuva al desarrollo de un carácter más firme y armónico de los individuos desde edades tempranas; porque prepara al joven a disfrutar el triunfo con moderación y aceptar la derrota con gallardía.

**h.) En el área preventiva:** el Ajedrez ha sido utilizado como escudo protector en campañas antidrogas, deserción escolar y para la estructuración del tiempo de ocio. El razonamiento que subyace en las mismas, es que los practicantes que tienen ocupado su tiempo de ocio en actividades nutritivas como el deporte, las artes plásticas y las escénicas reducen la posibilidad de distraerse en acciones contrarias a la salud física y mental de los individuos. En general, los ajedrecistas necesitan estar permanentemente alertas, sobrios y conscientes de sus acciones; saben que el alcohol y los narcóticos no facilitan su tarea. Así mismo, al tener la posibilidad de desarrollar su pensamiento crítico está en mejores condiciones para escoger las opciones más favorables para su crecimiento.

Por otra parte no se ha probado que en el Ajedrez no existe el doping o uso de sustancias psicotrópicas o prohibidas que estimulen el rendimiento deportivo; ello hace del ajedrecista un individuo sano, sobrio y libre de sospechas pues para mantenerse en forma deportiva debe estar permanentemente alerta, consciente y bien entrenado. Anteriormente hemos afirmado que comienza a aparecer evidencia

a favor del Ajedrez y sus efectos beneficiosos sobre la salud, entendida como bienestar mental y social e indirectamente como un bienestar físico.

Se han hecho observaciones respecto a que el estudio y práctica del Ajedrez tiene alguna relación con la cura de algunas enfermedades sicosomáticas tales como el asma y ocasionalmente ha sido utilizado para terapias síquicas y sociales. Aunque no contamos con datos concluyentes, se ha dicho que Ajedrez ha sido utilizado como terapia en pacientes con Alzheimer. Esto implica que apenas nos estamos asomando a las muchas posibilidades que puede ofrecer el Ajedrez a la terapéutica moderna.

**I.) En el área de la salud social,** y como consecuencia de lo anteriormente expuesto, por permitir a sus cultores adquirir salud emocional a partir de una serie de conductas positivas derivadas del estudio y práctica de este juego. Esta salud emocional individual se traduce en salud para la sociedad debido a sus efectos colaterales en la familia y la comunidad.

#### **1.4 El Ajedrez corporal o Ajedrez Viviente**

Es una forma teatral del Ajedrez que consiste en representar las piezas por personas de ambos sexos, haciendo un diseño del tablero lo suficientemente grande en el suelo del salón donde se vaya a efectuar la fiesta. A toque de clarines o de trompetas y por medio de combinaciones de luces, o aprendiéndose los movimientos de los personajes, se van moviendo, y cuando es tomada una pieza, su representante sale del tablero quedando a un lado como prisionera. Lo mejor, para evitar la tardanza en pensar jugadas, es reproducir partidas célebres, ya sea por su estudio o su virtuosidad.

Es de un gran efecto y belleza, pero se dan de él muy pocas representaciones. Esta forma de Ajedrez es muy antigua, se cuenta que Don Juan de Austria que, para festejar la victoria obtenida en la batalla de Lepanto, dispuso de una partida de Ajedrez, en la que representaban las piezas, servidores de su casa vestidos a propósito, y el tablero, el suelo de un gran salón en el que se imitaban las casillas con losas de mármol blanco y negro.

También se dice que los árabes jugaban partidas indicando en el suelo de arena las casillas y haciendo de piezas hombres a los que previamente instruían en el movimiento, para que entendieran sus indicaciones de jugadas. Entre los chinos también era conocida esta forma de Ajedrez. Y de un Emperador de Alemania se refiere que desde un balcón de su palacio jugaba al Ajedrez con escuderos vestidos de rojo y azul una partida de Ajedrez viviente dirigida por Capablanca y Steinitz.

Marostica situada al pie de las colinas, a media hora de coche de Vicenza y a unos cuantos minutos de Bassano del Grappa, y rodeada por las antiguas murallas de sus castillos, como si así se quisiera simbolizar su elegancia discreta. Elegancia que tiene su momento culminante en el juego de ajedrez viviente famoso en todo el mundo. Cada septiembre de los años impares se juega en esta plaza una partida de ajedrez viviente, con las personas vestidas con trajes de época. La partida tiene lugar el viernes, sábado y domingo.

La historia de esta partida de Ajedrez se remonta a 1454 cuando Marostica formaba parte de la República de Venecia. Dos nobles, Rinaldo D'Angarano y Vieri da Vallonara, se enamoraron de la hermosa Leonor, hija de Taddeo Parisio, el señor del castillo de Marostica. Como se solía hacer en aquellos tiempos, los dos pretendientes se desafiaron en un duelo para conquistar la mano de Leonor. El Señor del castillo, que no deseaba hacerse enemigo de nadie ni perder a ninguno de estos jóvenes, prohibió el duelo tal como dictaba la ley de Venecia.

Así pues decidió que los dos rivales jugarían una partida de Ajedrez y Leonor se casaría con quién se alzara con la victoria. Además, el padre decidió que de cualquier forma el perdedor entraría a formar parte de la familia casándose con Oldrada, la hermana más pequeña. La partida se celebró en la plaza del Castillo inferior, con figuras vivientes que llevaban los estandartes de los Blancos y los Negros, se jugó estando presentes el Señor del lugar, su hija, los Señores de Angarano y de Vallonara, la corte y toda la población.

El Señor decidió también que se rendiría homenaje al desafío con una exhibición de hombres en armas, con fuegos artificiales, danzas y música. Así que los hombres armados entraron en el campo de juego: arqueros y alabarderos, soldados a pie y

caballeros. Tras ellos desfilaba el Señor y su corte con una ansiosa Leonor, pues estaba enamorada en secreto de uno de los rivales, les acompañaban también nobles y otras damas, el heraldo, el maestro de armas, los halconeros, pajes, doncellas, los portadores de estandartes, músicos, granjeros y sus esposas, Los Blancos y los Negros con reyes y reinas, torres y caballeros, alfiles y peones y los dos rivales, que decidían los movimientos. Al alzarse con la victoria, empezaron los fuegos artificiales y la música, como había prometido el Señor.

Y tal como Leonor había informado en secreto al pueblo en el caso de que el vencedor fuera la persona que ella amaba, se iluminó el Castillo inferior con luces blancas para que todo el mundo disfrutara y compartiera su dicha. Se dice que la tradición del ajedrez viviente empezó a fines de la Edad Media, cuando estos dos caballeros pretendían a la bella hija del señor de la ciudad; en vez de enfrentarse en un duelo mortal, prefirieron disputársela por medio de una prudente partida de Ajedrez. Parece una historia demasiado publicitaria para ser verdadera, pero es agradable creerla.

También este evento se replica como la primera vez, en un marco de trajes suntuosos, banderas multicolores, desfiles de tropas, todo ello envuelto en una sublime elegancia. Un toque de cortesía impregna todo, inspira también toda la representación de esta antigua historia que aunque surge de la oscuridad de aquellos tiempos remotos, sigue viviendo como un milagro de fantasía. Las órdenes a los protagonistas y al reparto se siguen dando en el dialecto de la "Serenissima Repubblica di Venezia".

Cada dos años, en la ciudad italiana de Marostica se juega una partida de ajedrez viviente, el tablero es la plaza de la ciudad, que tiene un embaldosado blanco y negro de ocho casillas de lado, las piezas son hombres y mujeres vestidos con trajes medievales, los caballos son caballos, y parece que relinchan y se ponen nerviosos si hay mucha gente. Normalmente se reproduce una partida importante de la historia del Ajedrez. En los últimos años se representó la partida llamada Inmortal, que Anderson y Kieseritzky jugaron en 1851. Los movimientos de las piezas están acompañados de acrobacias con banderas y malabares con antorchas.

Marostica (Italia) queda cerca de Venecia y es una ciudad pequeña y antigua. Hay partidas de Ajedrez viviente en muchas partes del mundo. A veces son organizadas por los municipios o los ayuntamientos, que buscan una actividad veraniega colorida y pintoresca. A veces, por las escuelas de Ajedrez, como acto de fin de curso para sus alumnos. En Japón se practica un juego similar al Ajedrez llamado Shogi, la pequeña ciudad japonesa de Tendo organiza, cada primavera, una partida de Shogi Viviente. Hace unos años, Marostica y Tendo se declararon ciudades hermanas.

Entre los chinos también era conocida esta forma de Ajedrez. Y de un Emperador de Alemania se refiere que desde un balcón de su palacio jugaba al Ajedrez con escuderos vestidos de rojo y azul. En 1996, con motivo del **I Centenario de las Fiestas Patronales de Aduanas del Mar** (Puerto de Xàbia), el **Club de Ajedrez Xàbia** propuso a la **Comissió de Festes Mare de Déu de Loreto**, organizar un Ajedrez viviente en el marco de los numerosos actos programados para ese año tan especial.

Fue tal el éxito de público y medios de comunicación que se decidió continuar con la iniciativa. Desde la primera edición ha contado con la colaboración de las Concejalías de Cultura, Deportes, Fiestas y Turismo del Muy Ilustre Ayuntamiento de Xàbia, Club de Ajedrez Xàbia y Caja de Ahorros del Mediterráneo (CAM); y desde 2004 con el Patronato Provincial de Turismo de la Costa Blanca.

#### **1.4.1 ¿Qué es el Ajedrez Viviente de Xàbia?**

El Ajedrez Viviente de Xàbia es un grupo de teatro, cívico y sin ánimo de lucro, creador de una nueva modalidad escénica, singular y diferenciada, que supone una nueva forma de entender esta centenaria variedad de Ajedrez. Se puede definir como “Una historia contada mediante una representación teatral, interpretada por escolares, que toma como base una partida de Ajedrez”. En realidad, el espectador asiste más a una obra teatral que a la contemplación del desarrollo de una partida, de tal forma que no es preciso saber jugar al Ajedrez para entender y disfrutar del Ajedrez Viviente de Xàbia.

El Ajedrez Viviente de Xàbia toma elementos del teatro clásico y del Ajedrez viviente, surgiendo una nueva modalidad teatral denominada Ajedrez Viviente

Teatral. Su prestigio y consolidación a lo largo de las once ediciones celebradas se ha fundamentado en que cuenta con un argumento, una escenografía y un acompañamiento musical diferente cada año.

### **Una historia diferente en cada edición**

En las últimas ediciones se representaron "Una partida para la paz", "Jaume I y Al-Azraq", "Xàbia y la piratería", "El último neandertal de Cova Foradada", "Crónica del planeta Ki", el clásico valenciano del siglo XV "Poema Scachs d'amor", "La lucha por la vida" y, en la última representación de 2006, la adaptación teatral para Ajedrez Viviente de "Harry Potter y la piedra filosofal". La obra se lleva a cabo con la presencia de un narrador y de dos jugadores (el escolar clasificado en el Torneo Hogueras de San Juan y un Invitado de Honor vinculado a Xàbia) que leen las jugadas de una partida ya disputada de la Historia del Ajedrez.

Se debe señalar que no todas las partidas pueden ser llevadas a un ajedrez viviente, al igual que no todas las novelas pueden ser trasladadas al cine. Los figurantes son niños y niñas, entre 6 y 14 años, pertenecientes a todos los colegios de Xàbia, además intervienen alrededor de medio centenar de adultos, tanto de la Comissió de Festes Mare de Déu de Loreto, organizadora del evento, como de diversas entidades y asociaciones de la villa de Xàbia, incluyendo colaboradores a título particular. Una mención especial merecen los artistas locales que también colaboran desinteresadamente creando una obra, ya sea pictórica para ilustrar los folletos y carteles de cada año, o escultórica para entregar a los invitados de honor como recuerdo por su presencia en el ajedrez viviente.

Los Invitados de Honor de las once ediciones celebradas han sido los siguientes: los ajedrecistas Miguel Illescas, Quique Llobell y Julen Arizmendi; el periodista Matías Prats; el astronauta, Hijo Adoptivo de la Villa de Xàbia, Pedro Duque; el tenista Juan Carlos Ferrero; el paleoantropólogo, codirector del proyecto Atapuerca, Juan Luis Arzuaga; la yudoca Isabel Fernández; FERMAX, el equipo de vela del Club Náutico de Xàbia; y el último año 2006, el tenista de Xàbia David Ferrer. Desde 2006 el Ajedrez viviente tiene lugar el último sábado del mes de julio, a las 10 y media de la noche, en la explanada de la escollera de poniente del puerto de Xàbia.



Los conductores de las "piezas humanas" han sido la leyenda del ciclismo Marino Lejarreta y la joven promesa del Ajedrez alavés, Javier Marchena, de sólo 10 años. La partida estuvo presidida por el Gran Maestro de Ajedrez Dieter Nisipeanu, y se aprovechó la ocasión para hacerle entrega de la txapela que al resto de jugadores se les había entregado en la ceremonia de apertura, en la que él no pudo estar presente debido a su incorporación de última hora como sustituto de Khalifman.

#### **1.4.2 Objetivos del Ajedrez Viviente o Ajedrez Corporal**

- Enseñar al público en general las reglas básicas del juego.
- Mostrar la capacidad y nivel de juego de los niños que lo ejecutan.
- Ilustrar sobre el aspecto lúdico de este deporte.
- Exponer los logros y éxitos obtenidos por nuestros escolares.
- Ilustrar al público los últimos avances tecnológicos del Ajedrez.
- Estimular la práctica del Ajedrez.

#### **1.5 Características del grupo etáreo de la edad escolar:**

Por las características que posee el grupo a investigar según lo planteado L.S Vigotski los niños en edad escolar, comienza a aparecer el desarrollo del área frontal del cerebro, fundamentalmente para las funciones superiores y complejas de la actividad psíquica. La relación de los procesos de excitación e inhibición varía. La inhibición se acentúa y contribuye al autocontrol.

Al niño comenzar en la etapa escolar inicia en las nuevas condiciones de vida de esta, donde existe un régimen escolar que cambia radicalmente su posición en la sociedad y en la familia, pues adquieren obligaciones y deberes con respecto a la actividad docente la cual tiene un objetivo fundamental: la asimilación de conocimientos y el desarrollo de un conjunto de habilidades que impone determinadas exigencias a la conducta del escolar.

Su bienestar emocional va a estar determinado por la calidad con que cumpla los deberes escolares. Dentro de las condiciones internas de los niños de estas edades tenemos las sensaciones y percepciones con las cuales se intensifica la agudeza sensorial de la vista y el oído, conocen bien las formas y colores, saben diferenciar los tonos de los estímulos acústicos. La percepción va perdiendo el carácter

emotivo para hacerse más objetiva y darle paso a la observación como percepción voluntaria y consciente, posibilitando un conocimiento más detallado de los objetos y de las relaciones entre ellos.

La percepción del espacio alcanza un considerable desarrollo, llegando a utilizar libremente los objetos de diferentes formas y colores, participando en juegos que requieren una percepción exacta de la ubicación de los objetos en el espacio y la determinación de la distancia entre ellos.

La percepción del tiempo es la más retrasada, entre los 7 y 8 años no perciben adecuadamente los tiempos rápidos y lentos y no advierten sus errores, los tiempos cortos lo perciben demasiado lentos, y cuando son más rápidos, lo experimentan rápidos.

La atención es otra condición psicológica pues los niños llegan a la escuela cuando aún no tienen la atención encauzada. Prestan su atención, en lo fundamental, a lo que les parece directamente interesante, llamativo y poco común (atención involuntaria). Las condiciones de actividad escolar, exigen del niño desde los primeros días, la observación de objetos y la asimilación de conocimientos.

Gradualmente aprende a dirigir y mantener de forma estable la atención sobre los objetos y situaciones estables. A los alumnos de primero y segundo grado les resulta difícil escuchar explicaciones largas, sobre todo si son percibidas a través del oído, es más fácil concentrar la atención en las explicaciones breves, que tengan un matiz emocional y que estén acompañadas de ilustraciones, que provoquen así el interés directo.

La memoria en esta etapa, va adquiriendo también un carácter voluntario, intencionado. Aumenta la posibilidad de fijar de forma rápida y con mayor volumen de retención, por eso el proceso pedagógico debe apoyarse en modelos auxiliares que faciliten la fijación y retención, estableciendo relaciones con lógica que le permitan a los niños evocar en forma verbal, escrita o gráfica los significados claros de lo que reproducen, para poder alcanzar así un nivel de comprensión adecuado.

En cuanto a pensamiento y lenguaje podemos decir que la formación de conceptos con los que opera el pensamiento en las primeras edades escolares, debe apoyarse en lo directamente perceptible, ya sean objetos concretos o modelos. Se procede al desarrollo de las operaciones o procesos del pensamiento tales como: el análisis, la síntesis, la abstracción y la generalización.

La reflexión es una cualidad muy importante del pensamiento que le permite al niño hacer suposiciones (hipotetizar) así como autorregular su propia actividad, lo que favorece su desarrollo intelectual si se tienen en cuenta los intereses y necesidades de la edad, lo cual puede lograrse utilizando la vía del juego.

Los motivos aún no son del todo estables, es decir posibilita una mayor estabilidad motivacional en la jerarquía de motivos, lo cual se expresa en la voluntariedad de la conducta del escolar. Predominan los motivos vinculados con el presente, es decir, su actividad se rige por motivos y hechos inmediatos. En esta etapa el niño es capaz de orientar su comportamiento no solo por objetivos que le planteen los adultos, sino también por otros que se propone conscientemente, logrando un control más activo de su conducta.

Otras condiciones que no se pueden dejar de mencionar son las emociones y sentimientos pues en esta edad se produce una disminución de la excitabilidad emocional, el niño logra mayor control de sus reacciones físicas. Por otra parte se desarrollan sentimientos sociales y morales tales como: el sentido del deber, la amistad, el respeto y el amor en general. Por eso es importante trabajar sobre los sentimientos de amor y compromiso con la Patria, de amor y respeto hacia sí mismo, la familia, hacia sus compañeros y hacia los adultos en general, de proteger el medio ambiente y el entorno.

Una última condición y no menos importante es la voluntad pues en esta edad las acciones volitivas están poco desarrolladas, les cuesta trabajo plantearse objetivos, es poco expresada la preparación para superar dificultades. Los objetivos perspectivas no resultan reguladores de la conducta, por eso el maestro debe dividirlos en objetivos concretos e inmediatos para su cumplimiento.

## **1.6 Fundamentación psicológica**

El aprendizaje y desarrollo de la partida de Ajedrez por la influencia que tiene en la psiquis de las personas, son actividades donde convergen los aportes de los diferentes enfoques psicológicos, donde destacan: el uso de las motivaciones externas y la necesidad de la práctica para buscar el perfeccionamiento; además, el proceso educativo es permanente, la concepción del educando como una persona con intereses y necesidades con libertad para decidir y con responsabilidades para escoger y hacerse a sí mismo, debe estar presente toda vez que el niño inicia la percepción directa sobre el contenido dentro del Proceso Docente Educativo.

De la función de ambas ideas aplicadas al Ajedrez entendemos que el individuo que está transitando hacia una personalidad tiene sus propias formaciones motivacionales y son en base a ellas, las acciones que se encaminarán a través de la práctica para transformarse a sí mismo y al medio. Durante el aprendizaje del Ajedrez es necesario la participación activa y constante de los procesos psíquicos para la adquisición de nuevos conocimientos, debido que los procesos de: sensación, percepción, atención, memoria, imaginación y pensamiento son determinantes en el proceso de ejecución de partidas.

Los conocimientos son estructuras mentales que están formadas en la psiquis del individuo y el aprendizaje está sujeto a una interacción del individuo con el medio donde las nuevas estructuras externas se asocian a las internas. Aplicando esta idea al presente trabajo se infiere que el aprendizaje del Ajedrez es una asociación continua de conocimientos que depende no solo del contenido a impartir por el docente, sino además de lo que el alumno conozca.

La adquisición de conocimientos debe ser más amplia que una explicación sobre los procesos cognitivos que intervienen en el proceso de aprendizaje, por esta razón se debe tomar en cuenta que: el hombre es un ser social, en su ser social está contenido su ser natural. Lo biológico y lo social existen en el hombre en una unidad que no tiene excusa separar para comprender qué es lo que determina su naturaleza humana y su personalidad, es decir; que en el proceso de adquisición de experiencias, juegan un papel importante no solo los procesos biológicos y

fisiológicos que permiten la adaptación a los nuevos conocimientos y en consecuencia la transformación de la conducta.

También el entorno social en el que está inmerso el individuo, en este caso es importante resaltar, que se hace referencia no solo a la sociedad en el sentido amplio de la palabra, sino al primer contacto social que tiene un individuo que está en proceso de formación de la personalidad, este contacto es el entorno familiar. De lo afirmado anteriormente se puede inferir que la imagen psíquica se determina por el modo y las condiciones de vida del individuo, en consecuencia el hombre piensa como vive.

La comunidad puede ser vista como una pequeña sociedad, donde el Ajedrez metodológicamente aplicado mejoraría las relaciones entre los individuos, debido a la influencia psicológica que tiene sobre las personas. Además, en el sentido amplio de la expresión, una sociedad en rápido crecimiento como la nuestra, la cual tiene entre otras características los continuos cambios en las necesidades sociales e individuales y la multiplicidad de problemas que tales cambios involucran requiere de individuos capaces de realizar rápidos análisis de la situación.

Todo conocimiento que posea el niño, debe estar encaminado a prepararlo para la vida, de esta idea se infiere que la instrucción debe garantizar al niño un aprendizaje que esté vinculado con el desarrollo acelerado y dialéctico de la humanidad. El niño además debe ser parte activa de su propio aprendizaje, a través de su curiosidad debe, investigar, percibir, tocar, hacer sus propias exploraciones, para que sea capaz de formularse sus pensamientos.

Estas ideas nos acercan a dos pilares pedagógicos fundamentales una es la Pedagogía Liberadora, que busca en el niño, una postura reflexiva, crítica y transformadora, y por encima de todo una actitud que exige la acción. El otro pilar pedagógico es la tendencia Socio-Histórico-Cultural cuya idea fundamental es que el hombre es hombre porque otros le enseñaron a serlo, entre sus enunciados encontramos, la psiquis humana no es algo dado sino desarrollado, por lo tanto no es inmutable ni invariable. Dentro de esta tendencia pedagógica encontramos también el concepto de Zona de Desarrollo próximo el cual se define, como: la

diferencia que existe entre lo que el niño puede hacer con la ayuda de un adulto y lo que puede hacer por sí solo.

Con la función de ambas tendencias pedagógicas nos lleva a sintetizar que el desarrollo de las actividades deben ser una constante búsqueda por parte del niño a través de situaciones problémicas y descubrimientos guiados, que debe ser el niño el centro de la actividad rectora, a su vez el profesor debe conocer las particularidades de sus niños (Zona de Desarrollo Real) para que a partir de dicho conocimiento establezca las estrategias para el desarrollo de los niños y transitarlos a través de la Zona de Desarrollo Próximo.

Por otra parte el profesor debe utilizar no solo los recursos que les brinda el aula y sino también debe pensar que las condiciones de vida y el entorno familiar influyen directamente sobre la psiquis del niño; de allí la necesidad de extender la instrucción del Ajedrez a las comunidades, con la convicción de que no son solo los niños en el aula que saben jugar el Ajedrez sino que la familia influya también en la formación de valores en los niños a través del Ajedrez.

La mayor parte de los materiales e investigaciones sobre la relación entre Psicología y Ajedrez enfatizan en el estudio de aquellas cualidades psicológicas imprescindibles para realizar un juego más eficaz. Cada día se habla con más frecuencia de la importancia de los factores psicológicos en el resultado de la lucha deportiva. Coincidimos en que la Psicología puede y debe ponerse al servicio del perfeccionamiento de la maestría del ajedrecista, del mantenimiento y desarrollo de sus facultades deportivas.

Pero eso no es suficiente, sobre todo si se trata de la enseñanza del Ajedrez en las edades tempranas. "Yo quiero que mi hijo sea un ajedrecista brillante ", dirán algunos padres, y es un deseo justo. Pero es innegable que por encima de esto, lo que todo padre desea es que su hijo sea un individuo sano física y psíquicamente, con un pleno desarrollo de sus capacidades y una personalidad independiente, equilibrada y armoniosa. Se impone entonces la pregunta: ¿Puede la práctica del Ajedrez contribuir a estos fines? Si esto es así, ¿cuáles son las características de este juego que le otorgan tal valor pedagógico? ¿Sobre qué procesos y formaciones psicológicas influye

con más fuerza? Estas son las principales Interrogantes a las que pretendemos dar respuesta.

Básicamente, el Ajedrez es considerado una escuela del intelecto, incluso por aquellos que no conocen el juego. ¿Se han fijado en lo que ocurre cuando algún padre comenta que su hijo es ajedrecista? Pues probablemente lo primero que diga su interlocutor sea: "¡Qué bien, tu sabes que eso es magnífico para el desarrollo de la inteligencia!" Puede que esta persona no sepa ni mover las piezas y su observación se base simplemente en que el Ajedrez es el deporte donde como excepción la acción motriz no es determinante, ocupando el primer lugar la actividad psíquica.

En cualquier caso, tiene razón. La práctica del Ajedrez contribuye al desarrollo de las facultades intelectuales del individuo. Gracias a ella se agiliza y fortalece la memoria. Por otra parte, la continuidad de los cambios que se producen en el tablero, así como la obligación de calcular toda posibilidad, favorecen el incremento de la atención. Se ha observado que la disminución de la distracción en muchos niños y adolescentes coincide con el inicio de su afición por el Ajedrez. Pero indudablemente, el Ajedrez alcanza su mayor y más interesante influencia (desde el punto de vista intelectual) en el pensamiento.

Como todos saben, el pensamiento es búsqueda y descubrimiento de lo nuevo; la necesidad de este surge cuando en la práctica, ante la persona aparece un nuevo problema, nuevas circunstancias y condiciones de actividad. Y el Ajedrez es precisamente un proceso continuo de aparición de situaciones problemáticas. Los cambios en la posición obligan al ajedrecista a diferenciar lo nuevo de lo ya conocido, redefinir sus planes y buscar nuevas alternativas, o lo que es lo mismo, lo obligan a pensar.

Ahora bien, el pensamiento implica tres procesos fundamentales: análisis, síntesis y generalización, y la práctica del Ajedrez es una magnífica vía para el desarrollo de los mismos. Análisis es la identificación en el objeto de aspectos, elementos, propiedades, conexiones, es la división del mismo en sus distintas partes y componentes. Cuando el ajedrecista valora la posición, está analizando sus diferentes elementos: relación de material, seguridad de los reyes, conformación de peones, movilidad de las piezas, etc.

La unificación de los elementos separados en el análisis es la síntesis. A través de ella el jugador descubre las conexiones entre las diferentes piezas y determina la importancia de las mismas en base a dichas conexiones.

El análisis y la síntesis siempre se interrelacionan y su unidad se manifiesta en la comparación. Cuando comparamos dos o más objetos, empezamos por correlacionar uno con otro, es decir, por la síntesis. Ahora bien, durante esta síntesis se produce el análisis de los objetos comparados, para identificar en ellos lo general y lo particular. Así la comparación conduce a la generalización. Por ejemplo, un ajedrecista analiza diferentes partidas de un determinado sistema de juego y va identificando los elementos más generales de estas posiciones. En la partida viva esta generalización conduce a la elección de una alternativa de conducta (un plan, una variante) en función de las características de la posición. Es algo así como transferir la solución de un problema ya conocido a otro similar en condiciones diferentes. Claro que para trasladar correctamente la solución de un problema a otro es necesario descubrir lo sustancialmente general existente entre ellos.

Entre dos o más objetos puede haber muchos rasgos semejantes, pero que no expresen las propiedades sustanciales de los mismos. Una generalización en base a esos rasgos frecuentemente es superficial y conduce a error. Por ejemplo, analizando algunos de los rasgos exteriores de la ballena, podríamos llegar a la conclusión de que la misma es un pez, conclusión errónea, puesto que la ballena es un mamífero.

En este sentido, pensamos que el Ajedrez impone la necesidad de una generalización adecuada, basada en lo sustancial y no en lo superfluo. Si el jugador no capta correctamente la esencia de la posición y elige un plan inadecuado, esto puede afectar negativamente el equilibrio de la lucha e incluso el resultado de la partida. De ahí que el ajedrecista recibe una retroalimentación bastante inmediata de la corrección y exactitud de sus planes y valoraciones. Pero no sólo la victoria o la derrota sirven de feedback, en muchas ocasiones el cálculo de una variante concreta le muestra al jugador que no ha captado la esencia de la posición y lo remite a niveles más profundos de análisis y síntesis. Por ello se dice que en el pensamiento ajedrecista se da una perfecta unidad entre lo concreto y lo abstracto, pues la valoración general, las



ideas y generalizaciones actúan de manera conjunta al razonar un movimiento determinado o una variante concreta.

Los "beneficios intelectuales" del Ajedrez no terminan aquí la práctica de este juego, puede convertirse en un ejercicio para el desarrollo de algunas particularidades individuales del pensamiento. El hecho de ser el Ajedrez algo muy individual, donde el jugador debe tomar constantemente sus propias decisiones, contribuye a desarrollar la capacidad de plantearse el nuevo problema y de resolverlo con las propias fuerzas. A esto se le ha llamado independencia de pensamiento y es en ella donde se manifiesta el carácter creador del mismo.

También podemos utilizar el Ajedrez para ayudar al desarrollo de la flexibilidad del pensamiento, que consiste en la capacidad de cambiar el camino tomado inicialmente (el plan) para resolver la tarea, si el mismo no satisface los requerimientos de la situación. Esto fue demostrado experimentalmente en un trabajo realizado en nuestro país por el profesor Jorge Lescaille, quien encontró que la enseñanza del Ajedrez repercutió favorablemente en el desarrollo de la flexibilidad del pensamiento de los niños preescolares mayores que fueron objeto del experimento formativo.

En cuanto a otra de estas particularidades, la rapidez del pensamiento, ella es especialmente necesaria en aquellas situaciones donde la persona debe tomar una decisión en un tiempo limitado, por ejemplo, durante una batalla, un accidente, o durante una partida de Ajedrez. Hasta ahora nos hemos referido fundamentalmente a la influencia positiva que sobre la esfera intelectual del individuo tiene la práctica del Ajedrez. Sin embargo, creemos que en este juego el intelecto se manifiesta como un componente entre otros. En el Ajedrez quien analiza, elabora planes, calcula variantes, se defiende o ataca, es el ser humano concreto, como personalidad, y no su pensamiento de manera aislada.

Sobre esta relación Ajedrez-personalidad se ha dicho y escrito bastante, si bien se ha investigado poco. Abundan los testimonios de grandes jugadores que reconocen una influencia positiva de la práctica ajedrecística sobre su personalidad. El mismo Alexander Alekhine dijo una vez sin rodeos: "Mediante el Ajedrez he cultivado mi

carácter. Este arte enseña a ser objetivo, y en él uno puede llegar a ser gran maestro si reconoce sus defectos y errores."

En la bibliografía ajedrecística encontramos también numerosas referencias a los beneficios de la práctica de este juego para el desarrollo de la personalidad del individuo. Por ejemplo, se dice que el Ajedrez ayuda a tomar decisiones, pues el jugador se enfrenta durante la partida a continuas situaciones problemáticas que debe resolver por sí mismo. Para ello debe evaluar previamente las diversas posibilidades, o sea, tomar determinadas garantías de seguridad antes de elegir una alternativa.

Se plantea además que la necesidad de aplicar sucesivamente en la partida las decisiones tomadas (sacrificar una pieza, llevar a cabo determinado plan) contribuye a modelar la voluntad, a formar un carácter resuelto y a estabilizar las emociones. Un aspecto en el cual coinciden muchos estudiosos del tema es la importancia del Ajedrez en la educación del sentido crítico consigo mismo. El Ajedrez es un juego sumamente individual, el resultado de la partida depende exclusivamente del jugador. La derrota no puede achacarse a nada o a nadie, sino a uno mismo.

Esto ayuda al ajedrecista a sentirse responsable de sus actos y a no buscar pretextos para justificarse ni engañar su amor propio. Lo obliga a mirarse a sí mismo, detectar sus errores y corregirlos. "En el tablero de Ajedrez -escribió Láser- no hay lugar para la mentira y la hipocresía. La belleza de una combinación reside en que siempre es verídica. La inexorable verdad que se expresa en el Ajedrez desenmascara al hipócrita."

Todas las argumentaciones hasta ahora mencionadas parecen muy lógicas y sería en extremo difícil para un ajedrecista estar en desacuerdo con ellas. Pero si las tomamos al pie de la letra podríamos pensar que el Ajedrez es la "varita mágica" para el desarrollo de la personalidad, conclusión esta ingenua y por demás, errónea. Ninguna actividad tiene por sí misma un valor psicológico, aún cuando esta actividad sea apasionante y se llame Ajedrez. Por supuesto que existen determinados aspectos de una actividad concreta que adquieren un significado psicológico, por ejemplo, el tipo de objeto abarcado por ella, su grado de dificultad, la interrelación entre las partes

componentes del objeto, los aspectos esenciales y no esenciales del mismo, las acciones psíquicas que presupone la actividad, etc.

Pero en realidad, la actividad cobra un valor psicológico preciso para la personalidad en función de dos aspectos fundamentales:

- 1) Las formas de organización de la actividad.
- 2) La personalidad como determinante del propio significado psicológico de la actividad.

Ubicándonos nuevamente en el Ajedrez, podemos decir que el primer aspecto, relativo a la organización de la actividad, tiene una gran importancia desde el punto de vista pedagógico. Si bien el Ajedrez encierra en su misma esencia una serie de ejemplos de gran valor psicológico (a los que ya nos referimos anteriormente) no debemos dejar la acción de los mismos a la espontaneidad, sino por el contrario, tratar de utilizarlos de forma consciente y organizada, en correspondencia con objetivos trazados con anticipación. El proceso de formación del ajedrecista, al igual que cualquier proceso de aprendizaje, debe ser dirigido. Si el entrenador une a todo su arsenal técnico una serie de conocimientos psicológicos y pedagógicos, puede convertir el Ajedrez en un valioso instrumento para influir en el desarrollo de la personalidad del niño.

En cuanto al segundo aspecto, mencionábamos a la personalidad como determinante del propio significado psicológico de la actividad. ¿Qué queremos decir con esto? Pues que la actividad supone la implicación necesaria del sujeto en la realización de algo y cuando hablamos de implicación nos estamos refiriendo a la esfera motivacional del individuo. No es la actividad por sí misma, sino los cambios en la esfera motivacional ocurrientes en la marcha de la actividad los que conducen a un nuevo nivel de desarrollo psicológico.

Cuando los motivos adquieren un alto nivel en la jerarquía motivacional del individuo y son concientizados por éste, decimos que estamos en presencia de una tendencia orientadora de la personalidad. La tendencia orientadora es justamente una integración de motivos de nivel superior que movilizan y orientan la conducta del sujeto en función del logro de determinados objetivos. Por supuesto que el proceso de formación de

objetivos puede tener distintos grados de desarrollo. Pero sólo ante una tendencia orientadora el individuo es capaz de transformarse a sí mismo en función del logro de sus objetivos.

Esto es perfectamente aplicable y mucho más comprensible si nos referimos al Ajedrez. Es cierto que la práctica del mismo, dirigida y organizada conscientemente, puede ayudar a tomar decisiones, modelar la voluntad y el carácter, estabilizar las emociones, promover el auto análisis y educar el sentido autocrítico, todo esto precisamente porque el camino hacia el éxito ajedrecístico depende en gran medida de todos estos aspectos.

Pero para que esto sea posible, el Ajedrez debe ocupar un alto nivel en la jerarquía motivacional de la personalidad y desde ese nivel imponer al ajedrecista la necesidad de orientar su conducta hacia el logro de determinados objetivos, de plantearse metas y proyectos y de reflexionar activamente sobre las propias posibilidades, modelando de forma consciente su personalidad. Solo así, en una relación circular, el Ajedrez ayudará a la personalidad y ésta en su autodesarrollo podrá contribuir al perfeccionamiento ajedrecístico. Hasta aquí hemos presentado nuestras reflexiones sobre la influencia del Ajedrez en el desarrollo psicológico de quienes lo practican. Por supuesto que quedan muchos aspectos sin abordar, pero si con este trabajo logramos promover el análisis e inducir a la investigación y verificación de nuestros puntos de vista, nos damos con ello por más que satisfechos. La práctica, como siempre, dirá la última palabra.

### 1.7 Caracterización y valores del Ajedrez

En el Ajedrez, el tablero representa lo estático y constituye el **espacio**, por donde se desplazan las piezas y peones que representan lo dinámico y constituyen la **fuerza** o material, como también se le conoce--, desarrollándose con jugadas o lances que alternativamente van efectuando cada uno de los contendientes. Las jugadas en el Ajedrez, su proporción uno a uno, proporcionan la oportunidad alternativa de utilizar lo que se conoce como **tiempo**, que es un indispensable componente del juego, ya que en él se sintetizan el espacio y la fuerza.

Espacio, fuerza y tiempo, son los componentes de la posición, que se constituyen por la ubicación general de las piezas en el tablero desde el mismo comienzo de la partida, en la llamada posición Inicial. Entre la posición y sus componentes, espacio, fuerza y tiempo, existe una relación dialéctica: la posición se expresa en sus componentes, pero a la vez todos ellos conforman la posición.

No hay Ajedrez sin posición, por tanto puede afirmarse que el juego de Ajedrez es una sucesión de posiciones. Todo lo que acontece durante el proceso del juego o partida de Ajedrez, en un fragmento o episodio de la lucha, está remitido a la posición. El objetivo de la batalla ajedrecística es cualitativo y se alcanza en la posición de jaque mate, que es en la que uno de los contendientes ve amenazado su Rey sin posibilidad de escapar en su turno de juego. Por eso es que la posición tiene un carácter rector dentro del juego.

La posición en el Ajedrez, a partir del componente tiempo u oportunidad alternativa de jugar de cada uno de los bandos en pugna, varía constantemente planteándose así, una tras otra, nuevas posiciones para cada uno de los contendientes. Una posición de Ajedrez se justifica como problema precisamente en los nexos, relaciones y cualidades de y entre sus componentes, el espacio, la fuerza y el tiempo. El sujeto debe desentrañar la posición en busca de obtener las más apropiadas soluciones en función de un resultado.

Por lo general la toma de decisiones está asociada a la solución de problemas que nos impulsan a seleccionar conscientemente el orden y modo de actuar para alcanzar un objetivo. En el caso del Ajedrez tenemos a dos contrincantes en pugna, cuyos modelos matemáticos en presencia de condiciones de conflicto son estudiados por la teoría de los juegos. Aquí la toma de decisiones se ejecuta con preferencia en la elección de una acción que es más útil que otra.

La indeterminación para un juego como el Ajedrez se define como indeterminación estratégica, donde el jugador no sabe qué tipo de acción va a seguir su adversario en el juego. El jugador entonces se argumenta al procesar la información que recibe del objeto, la posición, y la convierte en información estratégica, que utiliza para discriminar la indeterminación estratégica. Pero el juego

de Ajedrez contiene también lo que muy bien pudiéramos llamar fórmulas para la solución de los problemas que plantean las posiciones.

Estas fórmulas se resumen en ciertos y determinados modelos que representan determinada ubicación de los elementos operativos (fuerza) en el tablero (espacio). En el conocimiento de estas fórmulas o modelos generales y de los procedimientos respectivos, se apoya quien practica el Ajedrez para resolver los problemas o casos particulares que se le presentan, reflejándose también su imaginación y creatividad en cómo aplica y combina estas fórmulas o modelos al interpretar o valorar la posición.

El Ajedrez es un juego de estrategia a partir de que el objetivo lo determina el logro de una posición: el jaque mate, constituyendo de principio a fin su proceso una sucesión de posiciones a las que cada competidor debe intentar dar solución con su jugada, realizando valoraciones, elaborando hipótesis, adoptando estrategias y desarrollando cálculos, para tomar las decisiones más acertadas, todo lo cual coadyuva al desarrollo de las operaciones lógicas del pensamiento y al saber enfrentarse a la solución de los más diversos problemas en la vida.

### **Sus valores:**

Son tantas las posibles jugadas en el Ajedrez, son tan diversas las combinaciones que se producen en una posición entre sus componentes, que su conocimiento y práctica nos revela desde su simplicidad complejas inter-relaciones que también encontramos en el mundo en que vivimos, donde tanto en lo biológico, lo social, lo psicológico y lo filosófico, a la vez que entre todos estos aspectos entre sí existe una interdependencia perenne. Como juego de opciones y variantes, donde se entrelazan en la toma de las decisiones, las estrategias y tácticas para actuar de manera muy similar a lo que sucede en la propia vida personal y social, el Ajedrez nos muestra cómo a diario se nos escapan oportunidades porque sencillamente somos incapaces de verlas, pues no hemos sido entrenados para ello.

El conocimiento y la práctica del Ajedrez desde las edades tempranas promueve la adopción de estrategias con definidos y claros objetivos, la evaluación flexible de los aspectos positivos y negativos de un problema en busca de la mejor manera de

salir adelante, el saber discriminar lo fundamental de aquello que no lo es, a educar y moldear las emociones en función de apoyar la consecución del éxito. El juego ayuda al hombre a conocer sus fortalezas y debilidades: a explotar las primeras y a suprimir las segundas, emprendiendo así la senda del perfeccionamiento constante e integral.

En el Ajedrez resulta un instrumento incomparable para trabajar en lo que los profesores llaman “aprender a aprender” desarrollando aptitudes y talento para el autoaprendizaje a partir del desarrollo de las siguientes habilidades:

- Control de la atención y la concentración (autodisciplina).
- Aplicación de un razonamiento lógico en combinación con la intuición y la imaginación.
- Discriminar la información seleccionando lo esencial y necesario para la solución de un problema.
- Organización y conocimiento del pensamiento propio para la solución de los problemas (metacognición).
- Toma de decisiones en situaciones complejas y variables.

En síntesis, el Ajedrez promueve excelentemente el logro de la independencia cognoscitiva, que se manifiesta en una adecuada representación del problema y en un proceso mental activo en la búsqueda de las soluciones y en su comprobación. El genial ajedrecista cubano José Raúl Capablanca, Campeón Mundial de 1921 a 1927, afirmó: “El Ajedrez es algo más que un simple juego, es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es además un medio de acercamiento social e intelectual. A mi juicio el Ajedrez debía formar parte del programa escolar de todos los países.”

Jugando al Ajedrez la armonía se percibe como algo que imbrica lo científico y lo artístico en ese sentimiento de que todo se complementa y se mueve concatenadamente para darnos una sensación de plenitud. El afamado ajedrecista mexicano Carlos Torre, contemporáneo de Capablanca, definió muy bien al Ajedrez cuando expresó: “El ajedrez es deporte, arte y ciencia. Analizada jugada a jugada la partida, es una ciencia; en su conjunto es una obra de arte; a nivel competitivo es un deporte”.

## Capítulo # II

**Caracterización del estado actual de la estimulación de la práctica del Ajedrez de los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.**

En el Capítulo II se aborda el proceder metodológico desarrollado en el trabajo, aparecen los métodos e instrumentos utilizados con la muestra objeto de investigación, y se expone el análisis de los resultados obtenidos en el diagnóstico de la investigación.

**Matriz DAFO:** este método nos ayuda a determinar todas las aristas de la comunidad para enfocar estrategia sobre bases sólidas y reales.

María Teresa Caballero Riva cobra en su libro “El trabajo comunitario una alternativa cubana al desarrollo social (1998), plantea las debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades para el desarrollo del trabajo comunitario en nuestro país. Atendiendo a estas se plantea la matriz DAFO para la comunidad objeto de estudio.

**Debilidades:** Aspectos que obstaculizan o limitan las acciones comunitarias desde el punto de vista endógeno que atentan contra el buen desempeño de la investigación como son:

- 1) La falta de bibliografía sobre el trabajo del Ajedrez comunitario.
- 2) El pobre accionar de las personas de la comunidad hacia la estimulación de la práctica del ajedrez.
- 3) La falta de estimulación de los niños hacia la práctica del Ajedrez en la comunidad.
- 4) Poca cohesión existente entre el combinado deportivo, la familia, las personas de la comunidad para darle solución a dicha problemática.

**Fortalezas:** Aspectos que facilitan el despliegue de un adecuado trabajo comunitario.

- 1) Las condiciones de los locales para la realización de las actividades en la comunidad.
- 2) La disponibilidad de los profesores que trabajan el Ajedrez en la comunidad.



**Amenazas:** Factores que dificultan el desarrollo de la investigación:

- 1) La escasa literatura que tienen los profesores de la escuela comunitaria para la estimulación de la práctica del Ajedrez en la comunidad.
- 2) La concepción del personal de la comunidad sobre trabajo comunitario.

**Oportunidades:**

- 1) El reconocimiento de la sociedad de la necesidad de desarrollar el trabajo comunitario.
- 2) La concepción del trabajo comunitario dentro de la planificación estratégica.

### **2.1.2 Características de Villa 1.**

El Consejo Popular Villa1 es una comunidad Urbana, tiene 10 zonas de CDR, limita con la circunscripciones 178, 31 y 30, esta posee 20 CDR con su estructura bien solidificada, 19 Centros Laborales, una CPA, el nivel de vida de esta población es media, antes de la revolución este barrio era una vega de sembrar tabaco de un terrateniente adinerado que en muchas ocasiones ofrecía trabajo a los escasos pobladores que habitaban la zona.

También hay que destacar que la zona adquiere su nombre actual porque servía de consuelo o de brindaba hospedaje a los comerciantes que se dedicaban a sacar mercancía por los puertos de la provincia, en la actualidad se ha desarrollado mucho con respecto a la situación que presentaba hace 40 años, sus principales obras sociales son: una bodega de productos alimenticios, 6 consultorios médicos, 1 carnicería, un puesto de viandas, lugar este donde gran parte en su infraestructura tiene casas PRE fabricadas, presenta una zona donde hay casas bien fortificadas y otras que están en construcción, también presenta 1 terreno de béisbol, uno de fútbol, una pista de atletismo y una cancha de tenis.

Además de los del territorio se encuentran los siguientes centros de trabajo que significan una fuente de ingreso para la población trabajadora de la comunidad.

- Frigorífico "Congreso Campesino".
- Parque Antonio Maceo.
- Parque José Martí.
- Hospital 27 Noviembre.

- Escuela Primaria "Oscar Cabrises".
- Escuela Primaria "Raúl Fernández".
- Escuela Primaria "Mártires del Moncada".
- Semi-internado "Paquito González Cueto".
- Circulo Infantil Cloromida Acosta González.
- Casa de la Cultura Mirtha Aguirre.
- Combinado Deportivo Abel Santamaría Cuadrado.

### **Clasificación de comunidad**

- Se clasifica en territorios urbanos de alta densidad poblacional con la industria y los servicios como actividad económica fundamental.
- Municipios de provincias y algunas otras principalmente urbanas y alguna rurales-urbana dedicada en su mayoría a la actividad de servicios e industrias.
- Municipios con baja densidad de población principalmente rural- urbana y rural con economías fundamentalmente en la agropecuaria y forestal.

El trabajo comunitario tiene como objetivos central:

- 1) Fortalecer la defensa de la revolución en todas las formas en que ella se expresa consolidando así el proyecto cubano de desarrollo socialista.
- 2) Organizar y movilizar a la comunidad propiciando su participación.
- 3) El desarrollo de las relaciones de colaboración y ayuda mutua entre sus miembros.

El ser humano como ser social desde su nacimiento se apropia de los conocimientos, las habilidades, costumbres, cualidades presentes en el medio social con el cual interactúa y se comunica y también las formas motrices propias, características de la cultura a que pertenece, la familia, los amigos, las instituciones estudiantiles, los medios de comunicación, los recursos disponibles, equipos, espacios, objetos, le muestra al joven la forma y comportamiento de la fuerza y cómo influye en su desarrollo motor.

El fraccionamiento, la clasificación, la esquematización extrema nos han llevado muchas veces a ver a un individuo vinculado con el movimiento deportivo, como un ser biológico, como un ser resistencia, o un ser velocidad o un ser fuerza, perdiendo

de vista que somos todo eso y mucho más en la medida que nuestros sistemas neuromotrices son sensitivos, perceptivos y emotivos a la vez, es por ello que se debe reflexionar cada día más en este proceso pedagógico.

La categoría grupo es un concepto que interesa a sociólogos, psicólogos, pedagogos y muy en específico a profesores de la comunidad, a nivel internacional existen diferentes estudios. Según Bass grupo es cuando los objetivos de cada uno están interconectados con los de los demás por algún objetivo común. Sin embargo para Shaw no es más que dos o más personas que interactúan mutuamente, de modo que cada persona influya en la de los demás y es influida por ellos.

Grupo: Es la piedra angular de la sociedad la cual es objeto de estudio, así el grupo es analizado desde fuera focalizando su importancia en la función que desempeña dentro de la sociedad.

Grupo pequeño: Pluralidad de individuos que se hallan en contacto los unos con los otros, que tienen en cuenta la existencia de unos y otros, que tienen conciencia de cierto elemento común de importancia.

Por lo que la comunidad constituye el entorno social más concreto de existencia, actividad y desarrollo del hombre. Existen diversidad de criterios sobre que es comunidad, algunos plantean que es un grupo social de cualquier tamaño cuyos miembros residen en una localidad específica, tienen una herencia cultural e histórica común y comparten características e interés común. Es un área territorial donde se asienta la población con un grupo considerable de contacto interpersonal y sienta bases de cohesión.

Violich.F plantea en Desarrollo Comunitario y Proceso de Urbanización. UNESCO, Ginebra 1989. Establece el siguiente concepto " Grupo de personas que viven en un área específica cuyos miembros comparten tareas, intereses actividades comunes que pueden cooperar o no entre sí ". En la conferencia mundial de Desarrollo Comunitario desarrollada en Ginebra en 1989 lo denominó como " Sentimiento de bien común, que los ciudadanos pueden llegar a alcanzar ". En sentido general se entiende como comunidad tanto al lugar donde el individuo fija su

residencia como a las personas que conviven en ese lugar y a las relaciones que se establecen entre todos ellos.

Según el criterio del autor **Comunidad** no es más que un conjunto de personas que se relacionan bajo el respeto mutuo y se vinculan desarrollando actividades comunes dentro de la sociedad.

## **2.2 Procesamiento y análisis de los resultados del diagnóstico.**

### **Análisis de la guía de observación.**

A una muestra intencional de dos grupos de niños, un grupo control A de 32 niños que representan el 40% de la población, de ellos 16 de 10 y 11 años y 16 de 11 y 12 años, 8 niñas y 8 niños por grupo y otro grupo experimental B de 32 niños que representan el 40% de la población, de ellos 16 de 10 y 11 años y 16 de 11 y 12 años, 8 niñas y 8 niños por grupo, a niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río se le realizó **observaciones** a 12 actividades de Ajedrez donde se pudo comprobar que los niños no se encontraban estimulados por la práctica del Ajedrez ya que de los 8 aspectos que fueron evaluados, el 36% fue de mal, el 28% de regular y el 36% de bien.

En observaciones realizadas a 12 actividades de Ajedrez antes de aplicar la propuesta se pudo comprobar que 35 aspectos que representa el 36% fueron evaluados de bien, 26 aspectos evaluados de regular que representa el 28% y 35 fueron evaluados de mal que representa el 36%, por lo que llegamos a la conclusión de que los niños no se encuentran estimulados por la práctica del Ajedrez. (Ver Tabla 1.1 y Anexo 1.1)

**Tabla 1.1: Resultados de la guía de observación de las actividades de Ajedrez antes de ser aplicada la propuesta.**

Aspectos	Bien	Regular	Mal	% Bien	% Regular	% Mal
1	2	4	6	17	33	50
2	2	4	6	17	33	50
3	8	3	1	67	25	8
4	8	3	1	67	25	8
5	3	4	5	25	33	42
6	1	3	8	8	25	67
7	10	2	0	84	16	0
8	1	3	8	8	25	67
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>19</b>	<b>28</b>	<b>21</b>	<b>32</b>	<b>47</b>

Después de realizada la **encuesta** al grupo de control A se pudo constatar que solo resultaron afirmativas 48 preguntas que representa el 19% y resultaron negativas 208 preguntas que representa el 81% del total de 256 preguntas, lo que demostró que los encuestados no se sienten estimulados por la práctica del Ajedrez. (Ver Tabla 1.2 y Anexo 2.1).

**Tabla 1.2: Resultados de la encuesta a 32 niños, de ellos 16 del grupo de 10 y 11 años y 16 del grupo de 11 y 12 años antes de aplicada la propuesta. Grupo Control A.**

Aspectos	Si	No	% Si	% No
1	3	29	10	90
2	3	29	10	90
3	8	24	25	75
4	3	29	10	90
6	3	29	10	90
7	3	29	10	90
8	10	22	31	69
9	15	17	36	67
<b>Total</b>	<b>48</b>	<b>208</b>	<b>19</b>	<b>81</b>

El resultado de la **encuesta** de 9 preguntas se comportó de la siguiente forma: en el grupo de control A en la primera pregunta 3 niños que representa el 10% respondieron que sí se sienten estimulados por la práctica del ajedrez y 29 que representa el 90% respondieron negativamente; en la segunda pregunta 3 que representa el 10% respondieron que el ajedrez representa algo importante para ellos y 29 que representa el 90% respondieron que no; en la tercera pregunta 8 niños que representa el 25% respondieron que sí se realizan actividades de Ajedrez para niños de 10 a 12 años en su comunidad y 24 que representa el 75% respondieron que no.

En la cuarta pregunta 3 niños que representa el 10% respondió que durante la realización de las actividades de Ajedrez para niños de 10 a 12 años en su comunidad se vinculan con demás actividades físico recreativas, 29 que representa el 90% afirma lo contrario. En la 5ta 29 que representa el 90% plantearon que les gustaría que se vincularan las actividades de Ajedrez que se realizan en su comunidad con programas a jugar y 3 que representa el 10% respondieron que les gustaría vincularlas con otras actividades.

En la 6ta y 7ma pregunta respectivamente respondieron 3 niños que son interesantes y que les gusta las actividades de ajedrez que se realizan en su comunidad, 29 que representa el 90% respondieron que no eran interesantes ni les gustaban las actividades de ajedrez que realizaban en su comunidad. En la 8va 11 que representa el 34% afirmaron que participan con su familia en las actividades de Ajedrez que se realizan, 21 que representa el 66% respondieron que no participan con su familia. En la 9na y última 15 que representa el 47% respondieron que si les gusta cómo se realizan las actividades de ajedrez que se realizan en su comunidad y 17 que representa el 53% respondió negativamente.

Después de realizada la encuesta al grupo experimental B se pudo constatar que solo resultaron afirmativas 51 preguntas que representa el 20% y resultaron negativas 205 preguntas que representa el 80% del total de 256 preguntas, lo que demostró que los encuestados no se sienten estimulados por la práctica del Ajedrez. (Ver Tabla 1.3 y Anexo 2.2)

**Tabla 1.3: Resultados de la encuesta a 32 niños, de ellos 16 del grupo de 10 y 11 años y 16 del grupo de 11 y 12 años antes de aplicada la propuesta. Grupo Experimental B.**

Aspectos	Si	No	% Si	% No
1	4	28	12	88
2	3	29	10	90
3	8	24	25	75
4	4	28	12	88
6	3	29	10	90
7	3	29	10	90
8	11	21	34	66
9	15	17	36	67
Total	51	205	20	80

Estos resultados se comportaron de la siguiente forma: en este grupo experimental B en la primera pregunta 4 niños que representa el 12% respondieron que sí se sienten estimulados por la práctica del ajedrez y 28 que representa el 88% respondieron negativamente; en la segunda pregunta 3 que representa el 10% respondieron que el ajedrez representa algo importante para ellos y 29 que representa el 90% respondieron que no; en la tercera pregunta 8 niños que representa el 25% respondieron que sí se realizan actividades de Ajedrez para niños de 10 a 12 años en su comunidad y 24 que representa el 75% respondieron que no.

En la cuarta pregunta 4 niños que representa el 12% respondió que durante la realización de las actividades de Ajedrez para niños de 10 a 12 años en su comunidad se vinculan con demás actividades físico recreativas, 28 que representa el 88% afirma lo contrario. En la 5ta 29 que representa el 90% plantearon que les gustaría que se vincularan las actividades de Ajedrez que se realizan en su comunidad con programas a jugar y 3 que representa el 10% respondieron que les gustaría vincularlas con otras actividades.

En la 6ta y 7ma pregunta respectivamente respondieron 3 niños que son interesantes y que les gusta las actividades de ajedrez que se realizan en su

comunidad, 29 que representa el 90% respondieron que no eran interesantes ni les gustaban las actividades de ajedrez que realizaban en su comunidad. En la 8va 10 que representa el 31% afirmaron que participan con su familia en las actividades de Ajedrez que se realizan, 22 que representa el 69% respondieron que no participan con su familia.

En la 9na y última 15 que representa el 47% respondieron que si les gusta cómo se realizan las actividades de ajedrez que se realizan en su comunidad y 36 que representa el 53% respondió negativamente. Analizando los datos antes mencionados podemos llegar a la conclusión de que los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río no se sienten motivados por la práctica del Ajedrez.

### **2.3 Conclusiones parciales de los instrumentos aplicados.**

Por medio de observaciones empíricas a diferentes actividades de Ajedrez en la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río, se pudo llegar a la conclusión de que los niños no mostraban estimulación por la práctica del Ajedrez ya que no participaban activamente en las actividades que se efectuaban en la comunidad, la ejecución de los ejercicios por los niños no se realizaban con entusiasmo, la estimulación durante las actividades no era buena, la variabilidad de los ejercicios no era la más adecuada para estimular el interés de los niños por las actividades.

En encuesta efectuada a una muestra de 64 niños los resultados arrojaron que los mismos no tenían estimulación por la práctica del Ajedrez, después de analizados estos resultados y al ser el Ajedrez un programa priorizado por la revolución nos planteamos dar solución a este problema.

### **2.4 Fundamentación de la propuesta.**

Los siguientes componentes:

- Principios filosóficos, psicológicos, pedagógicos, sociológicos y deportivos.
- Objetivos: General y específicos.
- Contenido:
- Evaluación: Valoración sistemática del proceso.



➤ Sugerencias metodológicas.

El tratamiento metodológico para la estimulación de la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río a partir del accionar coherente practicante, el combinado deportivo, la familia y la comunidad, por cuanto requiere también del sustento de otras ciencias que lleven a una interpretación más exacta de esta problemática. De acuerdo con tal idea, y en consecuencia con el método materialista - dialéctico que se asume, es que se considera necesario integrar como fundamento los principios ya planteados.

➤ **Principios filosóficos:** Un primer momento de aproximación a los fundamentos generales del objeto en la presente investigación revela a la filosofía dialéctico-materialista como su base teórica y metodológica.

Este planteamiento parte del hecho de que el sustento filosófico de la educación cubana es la filosofía dialéctico-materialista y como el accionar el combinado deportivo, la familia y la comunidad, para lograr los efectos deseados constituye parte del proceso de masificación del Ajedrez que se desarrolla en nuestro país, él debe estar fundamentado e interpretado a la luz de los principios de la filosofía dialéctico-materialista, los cuales adquieren su forma específica en este campo. La filosofía dialéctico-materialista exige que los fenómenos no se interpreten, estudien y analicen unilateralmente, si no objetivamente, de forma íntegra y multilateral.

➤ **El principio de la concatenación universal de los fenómenos:** Requiere el enfoque sistémico para lograr los resultados más objetivos en el estudio del objeto, así deben complementarse con otros estudios realizados en este sentido, igualmente con el análisis de las particularidades de cada agencia educativa, a partir de los resultados obtenidos en el estudio diagnóstico de esta investigación.

➤ **El principio del Historicismo:** Implica examinar el fenómeno estudiado en su desarrollo. En relación con ello, Lenin, V.I. señaló: “Lo más seguro en cuestiones de ciencias sociales es (...) no olvidar la conexión histórica básica, examinar cada cuestión desde el punto de vista de cómo surgió el fenómeno en la historia, de

cuáles son las etapas del desarrollo por las cuales el fenómeno ha pasado y, desde esta perspectiva de su desarrollo, examinar qué ha devenido en la actualidad dicha cosa”. (Tomado de C.A. del MINED, 1984; 68). La consideración de este principio requiere realizar el estudio del objeto en el de cursar de su historia, en su surgimiento y evolución, a partir de lo cual se proyectan las acciones concretas a realizar para garantizar la continuidad en su desarrollo.

**Principios psicológicos:** Dentro de los principios psicológicos de mayor incidencia se encuentran:

➤ **El principio de la relación de lo afectivo y lo cognitivo;** éste tiene una especial significación por cuanto a partir de él se desarrollan las formaciones psicológicas más complejas de la personalidad que regulan de forma consciente y activa su comportamiento, ya sea en función predominantemente inductora (es a la que pertenecen los fenómenos psíquicos que impulsan, dirigen y orientan la actuación del hombre: necesidades, motivos, intereses, emociones, sentimientos) o en función predominantemente ejecutora: (a la que pertenecen los fenómenos psíquicos que posibilitan las condiciones en que transcurre la actuación del hombre: sensaciones, percepciones, pensamiento, hábitos, habilidades).

El nivel de desarrollo que alcance esta relación constituye una particularidad que distingue a la personalidad como el producto más acabado de la psiquis del hombre. Es un principio teórico metodológico fundamental que evidencia a la personalidad como sujeto activo que se autodetermina y posee una relativa autonomía en su medio, lo cual debe ser tomado muy en cuenta por los docentes, padres y miembros de la comunidad en esta estrategia.

Por cuanto en la medida en que ellos sean capaces, a partir de su preparación, del conocimiento de sus necesidades y posibilidades de motivarlos, orientarlos, provocarles emociones, despertar su interés por la adquisición de una profesión u oficio, podrán entonces contribuir a la continuidad de estudio de los educandos.

➤ **El principio de la comunicación y la actividad:** Teniendo en cuenta los fundamentos teóricos de este trabajo, es imprescindible dejar sentado éste como

uno de los principios de la estrategia. La personalidad posee un carácter activo, ella se forma y desarrolla en la actividad, proceso en el que se produce una transformación mutua objeto-sujeto, sujeto-objeto, mediante la comunicación. Así, entre todos los factores que participan en la realización de acciones de la estrategia, se debe lograr un clima favorable de comprensión y entendimiento, sobre la base de objetivos comunes a alcanzar y con una orientación adecuada por parte del docente, de manera esencial.

➤ **Principio del carácter desarrollador:** Este principio se sustenta en los postulados de L.S. Vigotski, pues tiene en cuenta la concepción del desarrollo psíquico del adolescente y las potencialidades que tiene para alcanzar niveles de desarrollo superiores a partir del desarrollo de base de forma espontánea, o gracias al desarrollo del proceso docente educativo.

**Principios pedagógicos:** Entre ellos se destacan:

➤ **El principio de organización y dirección del proceso educativo:** Se considera un principio muy importante en aras de alcanzar los objetivos propuestos en esta alternativa. Se hace necesario que exista una concepción, planificación, ejecución y control de cada una de las acciones, desde las diferentes etapas del sistema de trabajo que existe hoy en relación con la problemática en cuestión.

Que las estructuras de dirección de las mismas prioricen este trabajo en el orden metodológico y de superación en las diferentes reuniones del sistema, para establecer la coherencia en el cumplimiento de las acciones establecidas, para que éstos a su vez logren la preparación de la familia y la comunidad y seleccionen de manera creadora los métodos, medios y procedimientos que sean más factibles para desarrollar con éxito este trabajo.

➤ **Principio de la unidad de lo instructivo y lo educativo:** En los fundamentos teóricos de este trabajo queda clara la necesidad de este principio en la estrategia que se propone. En ello se debe lograr la implicación de la escuela comunitaria deportiva, la familia y la comunidad, para garantizar dentro de las transformaciones que se consolidan en los niños para así estimular la práctica del Ajedrez.

**Principios sociológicos:** Se determinan:

➤ **El enfoque comunitario:** Aunque tiene un enfoque socio-económico, es aplicable en este proceso, a partir del papel del combinado deportivo en su proyección y extensión para el desarrollo de la cultura general de la población. El elemento central de la vida comunitaria es la actividad económica, sobre todo en la proyección más vinculada a la vida cotidiana, pero junto a esta actividad, y como parte esencial de la comunidad, están las necesidades sociales, el deporte y la comunidad. Todas ellas integran una unidad y exigen un esfuerzo y cooperación.

➤ **El principio de la relación individuo-sociedad,** o lo que es su expresión individualización y socialización, no se puede dejar de mencionar, a partir de los objetivos de esta alternativa. Así se puede decir que la educación constituye el mecanismo esencial para la socialización del individuo y la misma es inseparable del proceso individualización; de su articulación dialéctica se logra tanto la inserción del hombre en el contexto histórico social concreto, como su identificación como ser individualizado, dotado de características personales que lo hacen diferente de sus coetáneos.

En esta alternativa se propone estimular la práctica del Ajedrez en correspondencia con su integralidad, sus aptitudes y las necesidades sociales y que en ella intervengan las agencias de socialización que permitan la individualización de los niños y con ello, la formación de su personalidad, todo lo cual en su interrelación dialéctica propiciará también su socialización en la sociedad.

➤ **Principio de la integración y cooperación:** “Para la sociedad en general y para la comunidad en particular, resulta imprescindible que los padres y familiares en general reconozcan el rol tan importante que desempeñan en la educación de los niños, adolescentes y jóvenes.” (Blanco, A. 2001.112). Estas ideas del Dr. Blanco, ayudan a comprender la esencia de este principio necesario para poder ejecutar la alternativa ya que ella presupone la integración de la escuela comunitaria deportiva, la familia y la comunidad, y una vez integrados todos, la cooperación de cada uno de ellos para lograr el objetivo propuesto.

**También se tendrán en cuenta algunos principios generales para el trabajo en la actividad física como son:**

➤ La dirección pedagógica del proceso: en este caso parte desde las orientaciones que se reciben de las instancias superiores (dirección provincial y municipal de Deporte) pero se concreta en la organización, planificación y conducción aceptada del proceso por parte del profesional de Deporte.

➤ **La sistematización del trabajo:** se determinará la frecuencia con que se realizará regularmente la actividad, de modo que garantice el mejor aprovechamiento de la acumulación de la carga y su efecto, sin dejar de tener en cuenta la relación trabajo descanso (densidad motora) quien nos garantiza la recuperación para próximas cargas, garantizándonos a su vez otro de sus principios como lo es el carácter cíclico.

➤ **Aumento progresivo y gradual de la carga:** consiste en la aplicación del trabajo hasta la adaptación del mismo y el incremento de acuerdo a las posibilidades desarrolladas hasta el momento así sucesivamente de acuerdo al objetivo propuesto.

➤ **La individualización:** consiste en la tensión a las diferencias individuales de cada individuo. Se considera fundamental y es inherente a todos los demás principios.

## **2.5 Ejercicios de ajedrez corporal para la estimulación de la práctica del Ajedrez en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.**

### **Objetivo general**

Estimular la práctica del Ajedrez en los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.

### **Condiciones para la realización del sistema de ejercicios.**

- Debe ser dirigido por el profesor a cargo de dicha actividad.
- En un área amplia, limpia y adecuadamente organizada para realizar los ejercicios sobre el tablero sobredimensionado.

- El profesor debe tener todos los medios necesarios para la realización de los ejercicios planificados.
- Establecer una relación de comunicación adecuada entre todos los factores que propician la actuación comunitaria.

Cada niño estará vestido con un traje que simbolizará la pieza que él representa en el juego de Ajedrez, cada una de las piezas tienen designado un baile el cual lo realizarán los niños a medida que se realizan las jugadas de los ejercicios de Ajedrez. Es decir el rey cuando le toque realizar una jugada, el niño que lo representa realizará dicho movimiento pero lo hará demostrando un paso o pasillo del Chachachá que fue el baile que se le otorgó al Rey, de esta forma lo harán cada uno de los niños que representan cada una de la piezas según corresponda en los ejercicios que se realicen en el tablero sobredimensionado.

El peón lo hará a ritmo de conga, el alfil a ritmo del Guaguancó, la torre como salsa o casino, la dama bailará el danzón y el caballo se desplazará a ritmo de mambo. Cada niño tendrá la posibilidad demostrar 1 paso o pasillo en cada turno que realice en cada uno de los ejercicios de Ajedrez, lo que hará que los ejercicios no se demoren tanto y que los niños puedan mostrar cada uno de los pasos o pasillos que sepan demostrar del baile o ritmo que les toco demostrar y a su vez demostrar a través de la ejecución de los ejercicios el conocimiento aprendido del Ajedrez.

Para la ejecución de los ejercicios primero se realizarán ejercicios para la demostración y el aprendizaje de la técnica que se va a desarrollar en el ejercicio a desarrollar y después los niños realizarán los ejercicios de acuerdo a sus conocimientos adquiridos durante la realización de los ejercicios de demostración y aprendizaje, lo que hará una combinación de la demostración y ejecución de los ejercicios de ajedrez con los bailes y ritmos que se demostrarán en los ejercicios a ejecutar, lo que tendrá mayor espectáculo e impacto en la comunidad, en los niños de esta edad y en los demás pobladores de la comunidad en general.

**Rey - Chachachá:** Ritmo cubano creado en los años 50 por el violinista, compositor y director de orquesta Enrique Jorrín. Rápidamente se convirtió en un baile popular y de salón y su nombre es la reproducción onomatopéyica de los pasos al bailar, usualmente 3 pasos a la derecha y luego 1 a la izquierda. La estructura rítmica característica es un compás de compasillo (4 por 4) con principio acéfalo-anacrúsico de 2 corcheas seguidas de una negra al principio del siguiente compás.

Es un ritmo, danza y canción de origen cubano. Fue en México donde se dio a conocer y cobró gran popularidad, para luego extenderse al resto de América Latina e, incluso, a Estados Unidos. Sus inicios datan de principios de la década de 1950 y su declive hacia la de 1970. Se trata de un baile festivo cuyas canciones contienen letras de tipo picaresco. Por proximidad, es posible que provenga del danzón y que incluya elementos de otros ritmos en compás de 3/4. El nombre de chachachá sugiere los tres pasos seguidos que se ejecutan para acentuar el ritmo de la melodía.

Por su clasificación es un baile de parejas, mixto o combinado e independiente, su origen es un ritmo que proviene directamente del danzón. Rítmicamente de chachachá es lo mismo que tocaban las charangas desde la aparición del mambo alrededor de los años 1950.

**Pasos:** El paso del chachachá es uno sólo con algunas pequeñas variantes. Consiste en arrastrar tres pasos deslizando toda la planta del pie ligeramente de atrás hacia adelante en tresillo y luego dos pasos en negra más lento. Esto se repite indefinidamente.

**Coreografía:** Paseo tomados en baile social. Marcar el paso comenzando con el pie contrario en el lugar en forma libre o avanzando tramo en paseo en un sentido y en el opuesto de frente al hombre.

**Giro o media vuelta:** Se marca en el lugar tres pasos empezando con el pie derecho. Luego se cruza el pie izquierdo por delante al lado derecho haciendo una media vuelta para después repetir lo mismo al otro lado.

Amague: Es la variante del poco, haciendo solamente el tresillo luego se marca de frente los otros dos pasos. También se acostumbra el paso saltado con pequeños rebotes imitando el juego de la soga. Los brazos y el tronco acompañan los movimientos de los pies en forma graciosa haciendo esta danza muy rítmica o sensual.

**Peón - Conga:** Baile popular cubano de origen africano que tiene un ritmo sincopado y se acompaña con tambores. Género bailable y cantable, donde se destaca la alegría, el ritmo y el sabor de la música cubana. Sirve de acompañamiento para las comparsas carnavalescas y se originó en las festividades que efectuaban los negros esclavos africanos durante el periodo de la dominación colonial de España en Cuba. En su instrumental participan tambores de diversos tipos, abarrilados y de un solo parche, tumbadora, quinto, bombo cencerros, sartenes y otros objetos de metal. El baile se reduce a marchar al compás del ritmo característico, en que alternativamente, en todos los compases pares, se destaca una síncopa que los bailarores subrayan levantando ligeramente una pierna y marcando el golpe con un brusco movimiento del cuerpo.

**Alfil - Guaguancó:** Es un tipo de rumba, que se originó en Cuba a raíz de la abolición de la esclavitud en la Isla en 1886. Representa una fusión de varios rituales profanos afro-cubanos conocidos como rumbas. Las otras 2 variedades importantes son el Yambú y la Columbia. Los bailarores del Guaguancó se mueven al ritmo de los instrumentos de percusión rodeados de un coro dirigido por un solista, que realizan una coreografía altamente erótica. El hombre va en busca de la mujer con fuertes movimientos pélvicos muy expresivos. Es una rumba de parejas, con una marcada intención narrativa en su texto. Desde el punto de vista coreográfico, la pareja representa en su baile el asedio del macho a la hembra, comparándose este con el asedio del Gallo a la Gallina. Simbólicamente el bailaror pretende poseer a su pareja y esta lo esquiva, se produce un sugerente juego de atracción y repulsión, hasta que logra en un descuido de la mujer un gesto pélvico denominado "vacunao" como muestra de la posesión. Tal elemento representacional también se alcanza con el movimiento de la mano, pierna o pañuelo.



**Torre - Casino o Salsa:** Salsa, estilo de música moderna surgido de la mezcla entre diversos sonidos y ritmos de Latinoamérica. La salsa tiene su raíz en el son cubano, que al mezclarse con la rumba de los esclavos negros y el danzón importado por franceses e ingleses, dio como resultado un nuevo tipo de música. Salsa es el nombre comúnmente utilizado para describir una mezcla de varios estilos de música Cubana y Caribeña. La salsa no es un ritmo, sino un nombre comercial que se adoptó a principio de la década de los 70, para colocar bajo un techo una serie de movimientos que el público a nivel mundial confundía y no alcanzaba a diferenciar, como son los casos de la guaracha, el guaguancó, mambo, chachachá, bogaloo, y sobre todo, el son en donde se afina la misma.

La salsa nació específicamente en los barrios de Nueva York, se baila con movimiento cadenciosos de cadera y hombros, tanto el hombre como la mujer giran alrededor del otro en el sentido de la manecillas del reloj, incluyen movimientos de brazos y solos que ejecutan con un ritmo casi inigualable. El baile característico de la salsa se compone de seis pasos ejecutados sobre un compás de ocho tiempos.

**Dama – Danzón:** Danza y música surgidas en la década de 1920 en Cuba, que traspasó las fronteras y llegó a México y Centroamérica. Procede de la contradanza y del cinquillo. Se interpreta en compases de 2/3 y se baila en parejas, en donde, como en el tango, el hombre imprime la fuerza y la mujer realiza las florituras. A semejanza del chotis, se baila sobre un espacio reducido, es decir, que no hay grandes desplazamientos. La música del danzón es, en muchas ocasiones, una adaptación de canciones populares y, a veces, incluso, fragmentos de música clásica. Ello significa que no tiene una melodía propia, sino que son los arreglos orquestales los que imprimen la cadencia al baile.

Por su clasificación es un baile social de pareja tomada e independiente. El danzón es el baile más elegante del siglo XX, estando lleno de toda la cadencia que marca, con un sello indiscutible, nuestras danzas. El origen directo del danzón es la danza y la contradanza. Fue una pieza de cuadros que con el nombre de danzón se bailaba en Matanzas a fines del siglo pasado. La formaban hasta veinte parejas provistos de arcos y rama de flores y sus movimientos se ajustaban al compás de la habanera.

El danzón se hizo más variado que la danza y sufrió las transformaciones lógicas porque incluso los primeros fueron iguales a la danza en lo que a métrica se refiere. Los diferentes factores se fueron consolidando hasta aglutinante en un género que pronto formó sus "manierismos", su cliché. Inicia un curso de decadencia cuyo primer símbolo fue el danzonete que vino a mostrar diferentes factores que antes habían sido incidentales en el danzón con alteración de la forma y período de estribillo o la manera del montuno y admisión de un texto cantado.

Paso básico: P.I Parejas en baile social.

- La dama comienza con pie derecho. El varón comienza con pie izquierdo.
- Se realiza paso de entrada una vez con pie derecho e izquierdo para continuar con el paso básico, apoyar el peso del cuerpo ligeramente en el pie derecho mientras esto se desliza hacia atrás. Manteniendo esa posición el paso queda atrás.
- El pie izquierdo que permanece en su lugar se levanta levemente del piso y se vuelve a apoyar marcando el ritmo. El peso del cuerpo pasa al pie izquierdo.
- El pie derecho regresa a su lugar apoyándose completo.

Se repite comenzando con el pie izquierdo delante siguiendo igual orden  
Cada ejercicio se repetirá con conteo, alternando con pie izquierdo y derecho.

Coreografía:

Veremos las figuras más unidas sin tener un orden definido. Giros: Con paso básico delante y atrás girar suavemente dando una vuelta entera (ocho pasos). Hacerlo a los dos lados.

Paseo: Paso básico con desplazamiento donde se avanzó tres pasos deslizando los pies suavemente y se espera marcando el ritmo para comenzar con el otro pie. Este paso se usa en el montuno o parte final del danzón. El paso puede hacerse en línea recta o en círculo cambiando de dirección.

**Caballo - Mambo:** Es un baile originario de África y desarrollado en Cuba el cual se convirtió en uno de los estilos musicales latinoamericanos más populares a mediados de la década de 1980. Se baila en tríos siguiendo un ritmo sincopado, mezcla de música africana, hispanoamericana y jazz. Se caracteriza por presentar un tiempo de silencio en cada compás, que se representa con una pausa en el movimiento de los

bailarines con el fin de acentuar la síncopa (desplazamiento del acento rítmico del tiempo fuerte al tiempo débil del compás). En la actualidad es uno de los ritmos latinos que se enseñan en clases de Baile de Salón. Mambo, baile originario de Cuba que se convirtió en uno de los ritmos latinoamericanos más populares de mediados de la década de 1950. Se baila también en pareja, trasladando una pierna extendida hacia adelante o hacia el costado mientras la otra se mantiene en flexión siguiendo el ritmo básico. Con el paso del tiempo desarrolló tres ritmos diferentes: el mambo sencillo, el doble y el triple.

## **Ejercicios**

### **1. El Jaque y sus respuestas**

El Jaque es la amenaza que recibe el Rey de una pieza contraria y existen tres formas de evadirlo.

**a)** Movimiento del Rey: B: Te1 Rh1 N: Re8. El Rey negro está amenazado por la torre; con un movimiento a cualquier casilla de las que están a su alrededor queda evadido el jaque. Se pueden citar ejemplos con el resto de las piezas y diferentes posiciones.

**b)** Captura de la pieza que da Jaque

**I)** La pieza que da jaque se encuentra al lado del Rey.

Ejemplo: B: Re1 N: Td1 Rh8

Las blancas realizan la captura Rd1 eliminando la acción de esta pieza.

**II)** La pieza que da jaque se encuentra a distancia.

Ejemplo: B: Re1 Ah3 N: Rf6 Te6

El alfil captura la torre (Ae6) y se elimina el jaque.

**c)** Interposición de una pieza propia.

Ejemplo: Rd1 Dc2 N: Re8 Dg7

El blanco mueve De2 y el Rey negro se encuentra amenazado y se interpone la Dama moviendo a e7 anulando la amenaza de la dama blanca.

### **2. Amenaza al Rey en que no existe evasión (Jaque Mate) (Fin de la partida).**

Una partida de ajedrez finaliza cuando uno de los reyes ha recibido jaque mate.

**Veamos algunos ejemplos de Jaque Mate.**

**Ejercicio 1. Apertura Ponziani**

- 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. c3 Cf6 4. d4 d5 5. Ab5 Ce4 6. Ce5 Ad7 7. Db3 De7 8. Dd5? Ce5 9. Db7 Cf3+ 10. Rf1 Cg3+ 11. fg De1++

**Ejercicio 2. Blancas      Negras      Gambito del Rey**  
**Aficionado      Janovski**

- 1. e4 e5 2. f4 d5 3. Cf3 de4 4. Ce5 Ac5 5. Cc3 Cf6 6. De2 Cc6 7. Cf7 De7 8. Ch8 Cd4 9. Dd1 Cf3+ 10. gf ef+ 11. Ae2 f2+ 12. Rf1 Ah3++

**Ejercicio 3. Blancas      Negras      Gambito del rey**  
**Anderssen      Schallop**

- 1. e4 e5 2. f4 d5 3. Cf3 de 4. Ce5 Ad6 5. Ac4 Ae5 6. fe Dd4 7. De2 De5 8. d4 Dd4 9. Cc3 Cf6 10. Ae3 Dd8 11. 0-0 h6? 12. Ac5 Cd7 13. De5+ Ce5 14. Af7++

**Ejercicio 4. O. Blumental - Amateur      Apertura Ponziani**

- 1. e4 e5 Cf3 Cc6 3. c3 Cf6 4.d4 Ce4 5. d5 Cb8 6. Ad3 Cc5 7. Ce5 De7? 8. 0-0 Dd6 9. Ag5 Dd5 10. Te1 Ce6 11. Cf7 Tg8 12. Ag6 Dd1 13. Cd6++

**Ejercicio 5. Mackenzie - Thompson      Gambito del rey**

- 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Cf3 g5 4. d4 g4 5. Ce5 Dh4+ 6. Rd2 Df2+ 7. Rc3 Cc6 8. a3 d6 9. Cc6 bc 10. Ad3 Tb8 11. Tf1 Dd4+ 12. Rd4 Ag7+ 13. e5 Ae5+ 14. Re4 f5 ++

**Ejercicio 6. Ernesto Che Guevara De La Cerna.**

**A. Acevedo (Campeón de México) - Che Guevara.**

- e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 a6 4. Ac6 dc6 5. 0-0 Ad6 6. d4 ed4 7. Dd4 f6 8. Cc3 c5 9. De3 Ch6 10. e5 Cg4 11. De4 Ce5 12. Ce5 Ae5 13. Ae3 De7 14. Cd5 Ah2 + 15. Rh2 De4 16. Cc7+ Rf7 17. Ca8 b6 18. Cb6 Ab7 0-1

**3. El enroque. Posición inicial del Rey y la Torre. Movimiento de las piezas en el enroque corto y en el largo. Situaciones que impidan el enroque.**

Es un recurso especial, mediante un movimiento combinado Rey y Torres, que tiene varios objetivos y se realiza una sola vez en la partida. El enroque con la torre rey es el enroque corto (o-o) el enroque con la torre de dama es el enroque largo (o-o-o-). Se toma el Rey y se traslada por la línea dos casillas hacia la torre con la cual se va a realizar colocándose en la casilla próxima a la igual color a la suya (1R) ubicada en el enroque corto en 1CR en el enroque largo en 1AD luego la torre hacia la cual se dirigió pasa por encima del Rey y queda colocada en 1AR en el enroque corto y en 1D en el enroque largo.

Es importante señalar, de acuerdo a la nueva reglamentación vigente, que los jugadores deben crearse el hábito correcto de tomar el rey primero en esta combinación de movimientos del enroque, pues de tocar o tomar la torre primero, pierde terminantemente el derecho a enrocar y tienen que realizar una jugada de torre.

#### Restricciones Permanentes:

- a)** Si el rey se ha movido no puede enrocar jamás ni aún retornando a su posición inicial.
- b)** Si ambas torres se han movido el enroque es imposible durante toda la partida.

#### Restricciones Temporales:

- a)** Momentáneamente no es posible enrocar entre el rey y las torres, las casillas no están libres y hay piezas propias o contrarias que obstruyen.

Ejemplo 1.- e4, e5 2.- Cf3, Cc6 3.- Ab5, Cf6 y al no afectar la condición anterior, ya en tiempo en su 4ta jugada puede realizar el enroque corto (o-o).

- b)** No es posible el enroque si el rey está en jaque, no es legal eludir el ataque enrocándose. Tendrá que cubrir o eliminar la pieza agresora y posteriormente enrocar.

Ejemplo: B- Re1 Th1 Ta1 Af1 h2 g2 f2 b2 a2

N- Re8 Th8 Ta8 Cb8 h7 g7 f7 b7 a7

En esta posición, ni el rey ni las torres negras se han movido el Blanco juega: 1.- Ab5 y el negro está imposibilitado de inmediato para realizar el enroque, debe cubrir con 1...Cd7 o Cc6 según convenga y posteriormente enrocar.

- c)** No es permitido enrocar si el rey tiene que pasar por una casilla atacada por una pieza contraria. Las torres si pueden hacerlo.

Ejemplo B: Re1 Th1 Ta1 Db4 h2 g2 f2 c3 b2 a2

N: Re8 Dd5 Th8 Ta8 h7 g7 f6 e5 c7 a7

En esta posición jugando el blanco puede enrocar corto, pero no puede enrocar largo por la acción que ejerce la dama negra en la columna abierta. Jugando el negro puede enrocar largo, pero no corto por la acción que realiza en la diagonal a3-f8 la dama blanca.

- d)** Es ilegal el enroque si después de realizado, el rey en su nueva casilla queda atacado por una pieza contraria.

Ejemplo: B: Re1 Th1 Ta1 Af4 Ch6 h2 g2 b2 a2

N: Re8 Th8 Ta8 Ab6 Cb5 h7 g6 b7 a7

En esta posición, tanto el blanco como el negro están imposibilitados para enrocar corto, pues las casillas de destino hacia ese flanco están dominadas por piezas adversarias.

#### **4. El ahogado. Comparación con el mate, una de las formas de tablas.**

Cuando el rey del jugador al que le corresponde jugar no se encuentra en jaque y le es imposible efectuar movidas reglamentarias. Esta situación es la de rey ahogado. Inicialmente ejemplificaremos esto con tres posiciones elementales que el principiante debe conocer, pues con frecuencia malogran partidas fácilmente ganadas por no prever este tema de tablas por ahogo.

Posición 1- B: Rg6 Df7 N: Rh8 Juegan las negras... tablas por ahogo. Si juegan las blancas Df8 jaque mate.

Posición 2- B: Rd6 De6 N: Rd8 Juegan las negras... tablas por ahogo. Si juegan las blancas De7 jaque mate.

Posición 3- B: Rd1 N: Rd3 d2 Juegan las blancas...Tablas por ahogo. Si juegan las negras Re3 ganan porque logran coronar el peón.

#### **5. Jaque Mate de Rey y Dama contra Rey.**

Existen dos formas de mate que son: a) La Dama a salto de caballo del Rey enemigo llevarlo a uno de los extremos del tablero. Mecanización de la maniobra; y b) Acción conjunta del Rey y la dama. Importancia de la acción del Rey en los finales.

**a)** Ir situando la dama a salto de caballo respecto al rey enemigo. Es decir, la dama sólo cumple el primer requisito: arrinconar al rey y llevarlo hasta el lugar donde deberá recibir el mate combinado de la acción dama con el rey. Una advertencia fundamental que se debe resaltar es la de dejar siempre casillas limitadas para que el rey se mueva y no ahogarlo, hasta que el rey del bando que va a ejecutar el mate llegue a la casilla clave para realizarlo.

Veamos la posición: B: Ra8 Dh8 N: Re4

Desarrollo: 1er paso. Limitar al rey enemigo en su campo de acción.

2do paso. Realizar la técnica de la dama a salto de caballo

3er paso. Llevar el rey propio para dar el golpe final: el jaque mate.

1. Df6, Rd5 2. De7, Rd4 3. De6, Rc5 4. Dd7, Rc4 5. Dd6, Rb5 6. Dc7, Rb4 7. Dc6, Rb3 8. Dc5, Rb2 9. Dc4, Rb1 10. Dc3, Ra2 11. Db4, Ra1.

Hemos llegado a la posición clave para la preparación del mate. Este es el momento de hacer hincapié con respecto a dejar siempre una casilla para que el rey débil se mueva hasta que el rey propio se acerque. 12. Rb7, Ra2 13. Rc6, Ra1 14. Rc5, Ra2 15. Rc4, Ra1 16. Rc3, Ra2 17. Db2 jaque mate.

### **Ejercicios:**

1. B: Rd6 Dd5 N: Rd8 mate en una jugada. ¿Cuántas variantes hay?
2. B: Rc5 Dh7 N: Rd8 mate en dos jugadas. ¿Cuántas variantes se pueden producir?
3. B: Rb6 Db1 N: Rb8 mate en dos jugadas. ¿Cuántas variantes existen?
4. B: Rd4 Da1 N: Rd7 mate en cuatro jugadas.

### **6. Jaque Mate de Rey y Torre contra Rey.**

Posición B: Ra1 Th1 N: Re5

Lo fundamental en este tipo de mate es limitar el campo de movimientos del rey contrario para arrinconarlo. Veamos:

1. Th4 Rd5 2. Tf4 Re5 3. Tc4 Rd5 4. Tf4 Re5. Esta secuencia de jugadas la señalamos para demostrar que sin el rey propio es imposible desalojar el rey enemigo de esa posición por lo que debemos intentarlo de otra.

Desde la posición inicial: 1. Rb2 Rd5 2. Rc3 Re5 3. Rd3 Rd5 4. Th5+, precisaremos un detalle importante para la ejecución del mate (Cuando los reyes se encuentran frente a frente el jaque con la torre obliga al rey contrario replegarse a otra línea). Hay que resaltar este procedimiento ya que el mismo va a repetirse varias veces. 4... Rd6 5. Re4 Rc6. Con esta jugada las negras se oponen a estar frente a frente al rey negro, cosa esta qué pasaría con la jugada 5... Re6 y entonces recibirían el jaque que lo expulsarían otra fila más abajo.

6. Rd4 Rb6 7. Rc4 Rc6. A pesar de todo hemos logrado poner a los reyes frente a frente, en otro caso después de 7... Ra6 8. Tc5 y el rey resultaría arrinconado. 8. Th6+ Rd7 9. Rc5 Re7 10. Rd5 Rf7 11. Re5 Re7. El rey negro no tiene opción, o bien se queda encerrado en la esquina después de 11... Rg7 12. Tf6 o bien permitir que su rival repita la maniobra de rigor para la expulsión. 12. Th7+ Rd8 13. Re6 Rc8 14. Rd6 Rb8 15. Rc6 Ra8 16. Rb6 Rb8 17. Th8 mate.

### **Ejercicios:**

1. B: Rd6 Td5 N: Rc8 mate en dos jugadas.
2. B: Rf5 Tf1 N: Rg8 mate en dos jugadas.
3. B: Re7 Ta7 N: Rh7 mate en tres jugadas.
4. B: Re7 Ta1 N: Rg8 mate en tres jugadas

### **7. Jaque Mate de Rey y dos Torres contra Rey.**

A manera de introducción podemos señalar que en este mate la ayuda del rey es innecesaria.

A partir de la siguiente posición comenzaremos a explicar el mate.

B: Ta7 Th7 Rb1 N: Re8

En estas posición es sencillo todo. Una torre impide que el rey huya y la otra realiza el mate. Este principio rige siempre en este final. 1. Th8 o Ta8 mate.

La nueva posición es algo más compleja. B: Rb1 Ta2 Th3 N: Re4. Aquí aplicaremos los principios que aprendimos.

**a)** Arrinconar al rey

**b)** Una torre impide la huída del rey y la otra la ataca

1. Ta4 + Rf5 2. Th5 + Rg6. Observaremos este recurso el rey negro ataca a la torre, es un recurso defensivo que tiene el rey débil para tratar de impedir el mate. 3. Tb5. La torre se pone fuera del alcance del rey bien lejos y observemos que se situó de manera que no interrumpa en los jaques a la otra torre. 3... Rf6 4. Ta6 + Re7 5. Tb7 + Rd8 6. Ta8 ++.

### **Ejercicios:**

1. B: Rf3 Tb6 Ta7 N: Rf5 mate en una jugada
2. B: Ra1 Tb1 Tc2 N: Rd8 mate en dos jugadas
3. B: Ta7 Tb6 Rf3 N: Rg5 mate en una jugada
4. B: Ra1 Tb1 Td2 N: Re7 mate en cuatro jugadas, mencionar dos variantes.

### **8. Jaque Mate de Rey y dos Alfiles contra Rey.**

Este mate es raramente visto en la práctica su estudio brinda la posibilidad de conocer la fuerza de dos alfiles juntos. Es imprescindible la cooperación de los reyes propios para realizar este mate. Los alfiles van cortando el tablero, trabajando unidos uno al lado del otro. Hay que estar alerta con el ahogo del rey.



Veamos la posición ideal.

B: Rc6 Aa6 Ab6 N: Rb8

Aquí el procedimiento es típico. Veamos 1. Af2 Ra8 2. Rb6 Rb8 3. Ag3 + Ra8 4. Ab7 ++.

En esta otra posición B: Rf2 Aa4 Ah2 N: Rd4. La labor es más ardua 1. Ac6. Observe que los alfiles cortan el tablero a la mitad; ahora arrinconemos al rey.

1... Rc5 Procedimiento conocido: Atacar al agresor. 2. Af3 Rd4 3. Ad6 Rd3 4. Ac5 El primer logro: el espacio de las negras ha sido más reducido aún.

4... Rc4 5. Ae3 Rd3 6. Ad5 Rc3 7. Re2 Rb4 8. Rd3 Rb5 9. Rc3 Ra6 10. Rc4! Ra5 11. Ab7 Ra4 12. Ad2 Ra3 13. Af3 Ra4 14. Ad1+Ra3 15. Rc3 Ra2 16. Ac1 Rb1 17. Rd2 Ra2 18. Rc2 Ra1 19. Ae2 Ra2 20. Ac4+Ra1 21. Ab2 ++.

### **Ejercicios:**

1. B: Rb6 Af6 Ag6 N: Rc8 mate en tres jugadas.
2. B: Rf6 Ah6 Ad3 N: Rh8 mate en tres jugadas
3. B: Rc5 Ad4 Ab5 N: Ra7 mate en cinco jugadas.
4. B: Rf6 Ae5 Ae6 N: Rh7 mate en cuatro jugadas.

### **9. Promoción. Distintas promociones.**

Es muy fácil comprobar que una sola pieza menor no basta para rematar al rey contrario. Otra cosa es cuando en el tablero hay un peón de ventaja. En el juego de Ajedrez cualquier peón puede convertirse en una pieza de mayor valor cuando arriba a la 8va fila. En la gran mayoría de los casos se pide dama por ser esta la de mayor valor.

Ejemplo: B- Re5 Ae3 e6                      N- Re7

Para imponerse es preciso que el peón alcance la promoción, pero por el momento el rey contrario se opone a ello. Es necesario entonces que el rey abandone la casilla que ocupa. Por ejemplo 1. Ac5+ Re8 2-e7 Rd7 3-Rf6 Re8. El rey negro tiene una sola casilla hacia donde desplazarse, d7, por eso sería absurdo jugar 4- Re6 ya que el rey negro quedaría ahogado y por consiguiente tablas. Cualquier jugada de expectativa del alfil conduce a la victoria. 4- Aa3 Rd7. Al replegarse su alfil, las blancas no pierden tiempo en vano, como podría parecer a primera vista, obligan al rey negro a efectuar una jugada que le es desventajosa.

Las leyes ajedrecísticas son muy estrictas: cuando llega el turno es obligatorio mover la pieza aunque eso no convenga. El rey negro se ve forzado a abandonar la casilla e8 que enseguida cae bajo control del rey blanco. 5- Rf7 Rc7 6-e8=D y las blancas ganan rápidamente. En un caso únicamente el peón no puede ayudar al alfil. Es cuando el peón se mueve por una de las columnas torres (a o h) y la casilla de promoción es inaccesible al alfil.

### **Ejercicios:**

1. B: - Rg6 Ae1 h5      N: - Rg8

Las blancas consiguen promover su peón y vencen.

2. B: Rb5 a6 Ae1    N: Rc8

¿Pueden ganar las blancas?

3. B: Rh5 Cg5 h6    N: Rh8

El peón blanco alcanza la promoción.

4. B: Rb2 Ce8 b6    N: Rb8

Las blancas ganan.

Supongamos que en la partida fueran aniquiladas todas las piezas quedando en el tablero sólo reyes y un peón blanco

¿Este peón podrá promoverse? La respuesta es simple, unas veces sí, otras no, ¿Por qué ocurre esto? La teoría ajedrecística contesta afirmativamente a estas interrogaciones y ofrece soluciones simples. Hay que conocer sólo unas cuantas posiciones que llevan a la victoria y tratar de conducir el juego hacia una de tales posiciones.

## **10. Principales elementos de la apertura. Movilización de las fuerzas.**

La Apertura, que son las que realizan las piezas Blancas, porque las piezas negras lo que hacen son las defensas, tiene 3 principios básicos.

- 1) Control del centro del tablero. ( casillas e4, e5, d4, d5 )
- 2) Desarrollo de las piezas (estas piezas son las menores, Caballo y Alfil).
- 3) Seguridad del Rey (Se obtiene realizando cualquiera de los 2 tipos de enroque).

La apertura del juego debe estar determinada por los factores que decidirán la lucha en el medio juego. De este postulado se obtienen unos interesantes consejos que deben ser estudiados y recordados por los niños. Los mismos son los siguientes:

- 1) Hay que procurar ubicar un alfil rápidamente en 4AD apuntando al peón de f7 enemigo, que, en este tipo de partida, es el corazón del juego.
- 2) Los caballos deben colocarse preferentemente en c3 y f3 (c6 y f6) para las negras, pues en esas posiciones pueden movilizarse rápidamente sobre el rey, el alfil dama se mueve generalmente en la diagonal original. En muchas ocasiones va a g5 y se cambia por el caballo, y en otras ocasiones en h6 y f6.
- 3) Conviene dar movilidad a las torres de modo que rápidamente puedan ocupar las columnas abiertas que se produzcan.
- 4) Conviene preparar y tener disponible una rápida incursión de la dama a f3 o a h5, o a veces a b3.

Ejemplo de algunos juegos clásicos del peón rey, con el objetivo de ilustrar lo antes planteado.

**Partida 1.** Apertura Española o Ruy López.

- 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 a6.

**Partida 2.** Apertura Italiana.

- 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 Ac5 4. c3 Cf6.

**Partida 3.** Apertura Inglesa.

- 1. c4 c6 2. Cf3 d5 3. e3 Cf6 4. d4 e6.

**Partida 4.** Defensa Francesa.

- 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Cf3 Cf6 4. Ae2 Ae7.

**Partida 5.** Defensa Rusa o Petrof.

- 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. Ae2 Ae7 4. 0-0 0-0.

**Partida 6.** Defensa India del Rey.

- 1. d4 Cf6 2. c4 d6 3. Cc3 g6.

**Ejercicio 1.**

- 1. e4 e5 2. Ac4 Cf6 3. d4 c6 4. De Ce4 5. Ce2 Cf2 6. 0-0 Cd1 7. Af7+ Re7 8. Ag5 ++

**Ejercicio 2. Ruy López**

- 1. e4 e5 2. Cc3 Cc6 3. Cf3 d6 4. Ab5 Ag4 5. Cd5 Cge7 6. c3 a6 7. Aa4 b5 8. Ab3 Ca5 9. Ce5 Ad1 10. Cf6+ gf 11. Af7 ++

**Ejercicio 3. Blancas                      Negras                      Defensa Filidor**

**J. Rodzinki                      A. Alekhine**

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 d6 4. c3 Ag4 5. Db3 Dd7 6. Cg5 Ch6 7. Af7+ Cf7 8. Cf7 Df7  
9. Db7 Rd7 10. Da8 Dc4 11. f3 Af3 12. gf Cd4 13. d3 Dd3 14. cd Ae7 15. Dh8 Ah4

**Ejercicio 4.                      Gambito escoses**

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 ed 4. Ac4 Ab4 + 5. c3 dc 6. bc Aa5 7. Aa3 d6 8. e5 de 9. Db3  
Ch6 10. 0-0 f6? 11. Td1 Ad7 12. Ae6 Cb8 13. Td7 Cd7 14. Af7 + Cf7 15. De6+ De7  
16. De7++

**Ejercicio 5.                      Blancas: José Raúl Capablanca Graupera.**

**Negras: Raubitscheck, R - Capablanca, J**

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. Cf3 g5 4. Ac4 Bg7 5. h4 h6 6. d4 Cc6 7. c3 d6 8. 0-0 De7 9.  
Db3 Cd8 10. hxg5 hxg5 11. Ab5+ Ad7 12. Dxc5 Af6 13. Axf4 Ce6 14. Axe6 Axe6 15.  
e5 dxe5 16. Cxe5 0-0-0 17. Ca3 Th4 18. Dg3 Axe5 19. Dxe5 Td5 20. Dg7 Tg4 21.  
Dh7 Cf6! 22. Dh8+ Td8! 23. Dxf6 Tdg8 24. Tf2 Txc2+ 25. Rf1 Ac4+ 26. Cxc4 Tg1#  
0-1.

**Ejercicio 6. Blancas: Domínguez Pérez, L (2215) – Negras: De la Paz, F (2325)**

1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. d4 exd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 Ae7 6. Af4 0-0 7. Dd2 Cc6 8. 0-0-  
0 Cxd4 9. Dxd4 Ae6 10. Rb1 Cd7 11. Cd5 Axd5 12. Dxd5 Bf6 13. Ac1 Cc5!N 14. f3  
Te8?! 15. Cc4 Te7 16. g4± 1-0.

## **Indicaciones metodológicas**

- 1)** Para evitar la tardanza en pensar jugadas, se reproducirían partidas celebres.
- 2)** Para significar la tradición y la historia del Ajedrez en nuestro país las partidas que serán reproducidas que sean de grandes jugadores y patriotas cubanos.
- 3)** Utilizar el juego como un recurso para el cumplimiento de los objetivos planteados de una forma amena.
- 4)** Velar porque el proceso de aprendizaje resulte asequible a todos los niños.
- 5)** Buscar que el Rey y la Dama sean los niños más aventajados, las Torres los más altos, los Caballos los más rápidos, los Alfiles los más tranquilos y los Peones los más pequeños.

## 2.6 Resultados obtenidos con la aplicación de la propuesta.

Después de aplicada la propuesta de ejercicios al grupo de experimental B, se aplicó una encuesta que sería la misma de la encuesta inicial realizada la cual después de ser analizados los resultados se pudo comprobar ocurrió un cambio significativo entre los resultados de los grupos encuestados. Los resultados se comportaron de la siguiente forma: en el grupo control A los resultados fueron similares a los registrados en la encuesta inicial ya que las respuestas afirmativas fueron 48 que representa el 19 % y 208 respuestas negativas que representa el 81% del total de 256 preguntas, lo que demostró que los encuestados no se sienten estimulados por la práctica del Ajedrez. (Ver tabla 1.4 y anexo 2.5)

**Tabla 1.4: Resultados de la encuesta a 32 niños, de ellos 16 del grupo de 10 y 11 años y 16 del grupo de 11 y 12 años después de aplicada la propuesta. Grupo Control A.**

Aspectos	Si	No	% Si	% No
1	4	28	12	88
2	3	29	10	90
3	6	26	19	81
4	3	29	10	90
6	4	28	12	88
7	5	27	16	84
8	10	22	31	69
9	15	17	36	67
Total	48	208	19	81

En el grupo experimental B los resultados se comportaron alentadores ya que las respuestas afirmativas fueron 205 que representa el 80 % y las negativas fueron solamente 51 que representa el 20% del total de 256 preguntas, lo que demostró que los encuestados se sienten estimulados por la práctica del Ajedrez. (Ver tabla 1.5 y anexo 2.6)

El comportamiento por preguntas de este grupo experimental B fue el siguiente: en la primera pregunta respondieron 28 afirmativamente que representa el 88% y respondieron negativamente 4 que representa el 12%; en la segunda pregunta respondieron que si 20 niños que representa el 63% y respondieron que no solamente 12 niños que representa el 37%; en la tercera y cuarta preguntas respondieron de igual forma que si 29 niños que representa el 90% y respondieron que no 3 niños que representa el 10%. En la 5ta 20 que representa el 62% respondieron que querían vincular las actividades con el ajedrez corporal, mientras que 12 restantes que representa el 38% prefirieron la recreación.

En la 6ta pregunta respondieron afirmativamente 22 que representa el 69% y los restantes 10 que representan el 31% respondieron negativamente; en la 7ma y 9na pregunta respectivamente un total de 25 que representa el 78% respondieron que si y 7 que representa el 22% dijeron que no, y por ultimo en la pregunta 9 respondieron que si 25 que representa el 78% y respondieron que no 7 que representa el 22%.

**Tabla 1.5: Resultados de la encuesta a 32 niños, de ellos 16 del grupo 10 y 11 años y 16 del grupo 11 y 12 años después de aplicada la propuesta. Grupo Experimental B.**

Aspectos	Si	No	% Si	% No
1	28	4	88	12
2	20	12	63	37
3	29	3	90	10
4	29	3	90	10
6	22	10	69	31
7	25	7	78	22
8	27	5	84	16
9	25	7	78	22
Total	205	51	80	20

Lo antes mencionado demuestra que en el grupo experimental B que fue donde se aplicó la propuesta los índices de aceptación por la práctica del Ajedrez tuvieron un ascenso después de aplicada dicha propuesta manteniéndose los resultados negativos en el grupo de control A. (Ver tabla 1.5 y anexo 2.7)

**Tabla 1.5: Resultados de la encuesta a 64 niños, un grupo control A de 32 niños de ellos 16 del grupo de 10 y 12 años, y otro grupo experimental B de 32 niños de ellos 16 del grupo de 10 y 12 años después de aplicada la propuesta.**

<b>Encuestados</b>	<b>Respuestas</b>			
	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>%Si</b>	<b>%No</b>
<b>Grupo Control A</b>	<b>48</b>	<b>208</b>	<b>19</b>	<b>81</b>
<b>Grupo Experimental B</b>	<b>205</b>	<b>51</b>	<b>80</b>	<b>20</b>
<b>Total</b>	<b>253</b>	<b>259</b>	<b>49</b>	<b>51</b>

## Conclusiones

El desarrollo del proceso investigativo llevado a cabo en esta tesis permitió arribar a las siguientes conclusiones:

- 1) El análisis de los referentes histórico, teórico y metodológico refleja que ha existido relación entre el Ajedrez y el Ajedrez Corporal desde su surgimiento, y como prueba de esto están los grandes espectáculos que ha tenido el Ajedrez como elemento preponderante.
- 2) El análisis de la encuesta y las observaciones realizadas dieron como resultado que la estimulación de la práctica del Ajedrez en los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río tiene bajos índices de aceptación.
- 3) Las características del conjunto de ejercicios de ajedrez corporal para la estimulación de la práctica del Ajedrez en los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río están basadas en la estructura, condiciones y metodología determinada que permitió elaborarlos de forma consciente para vincular la comunidad, la familia y el combinado deportivo mediante el espectáculo, lo que no se poseía con anterioridad.
- 4) Al aplicar la propuesta en niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río se pudo comprobar que la misma mejoró el aprendizaje del Ajedrez así como el estímulo hacia la práctica del mismo.



## **Recomendaciones**

Teniendo presente la dimensión del trabajo, se propone capacitar a los profesores encargados de llevarlo a vías de realización en la rama de la Cultura Física.

Dar continuidad ya que el trabajo sirve de referencia para la elaboración, ejecución y evaluación de otras investigaciones dirigidas al resto de las comunidades en Cuba.

## **Bibliografía**

1. Addines Fernández F. (2002). Principios para la dirección del proceso pedagógico. La Habana: Pueblo y Educación.
2. Allende, Carlos. (2002). Aportaciones en relación a la idea psicológica trasladada al juego: tesis de diplomado. Buenos Aires.
3. Arroyo Mendoza, M. (2004). Ciencia, actividad física y la metodología de la investigación. En su: La investigación Científica en la Actividad física: Su Metodología. La Habana. Editorial Deportes.
4. Averbaj, Yuri. (1980). Viaje al Reino del Ajedrez. Moscú: Editorial Progreso.
5. Barreras, L. (2000). El Fascinante Mundo del Ajedrez. Ciudad de la Habana: Editorial Arte y Literatura.
6. Bastida Tello, G. (2004). Psicología comunitaria. [www.monografias.com](http://www.monografias.com).
7. Bello, D. Zoe, y Casales, J. (2003). Psicología social. Editorial Félix Varela.
8. Beneficios psicológicos de la actividad física y el deporte. Disponible en: Casimiro AJ. (2000). Educación para la salud, actividad física y estilo de vida. Alemania: Universidad de Alemania.
9. Bott, R. y Marrison, S. (1986). Ajedrez para Niños. C.A. Madrid: Editorial Bruguera.
10. Blanco, José. (1999). Programa de Ajedrez de 2do a 6to grado. Pinar del Río.
11. Blanco, Uvencio. (1996). Sistema Instruccional de Ajedrez. Libro Oficial de la FIDE, Comité Mundial de Ajedrez para las Escuelas. 2da Edición. C.A. San Felipe: Grupo Editorial Impacto.
12. Capablanca, José Raúl. (1984). ¿Cómo jugar Ajedrez?. Ciudad de La Habana: Editorial Científica Técnica.
13. Castellanos, R. (2003). Psicología: selección de textos. La Habana, Editorial Félix Varela.
14. Cerezal, Julio. y J. Rodríguez. (2002). Los Métodos Científicos en las Investigaciones Pedagógicas. -Ciudad de la Habana.

15. Colectivo de Autores Escuela Nacional de Artes. Creación y Ritmo. Habana. Cuba 1973.
16. Colectivo de Autores Escuela Nacional de Artes. Creación y Ritmo. Habana. Cuba 1973.
17. Colectivo de Autores EPEF. Actividades Rítmicas, Habana, Cuba.
18. Colectivo de Autores. (2006). Psicología general y del desarrollo. La Habana. Editorial Deportes.
19. Colectivo de Autores. (2006). Selección de Lecturas sobre Sociología y Trabajo Social. Editorial Deportes, Ciudad de la Habana. Cuba.
20. Colectivo de Autores INDER. Manual del Profesor. Editorial Pueblo y Educación Habana. Cuba 1990.
21. Cuba. INDER. Manual de Masividad. (2003). La Habana.
22. Cuba. MINED .Programa de Ajedrez. Curso Moderno de Cuba. (1964). La Habana.
23. Cuba. MINED. Tabloide Ajedrez para Todos. (2004). La Habana.
24. CD de la Maestría. Actividad física comunitaria. 2007.
25. Denies Esquivel, Wilfredo, (2003). Entrenamiento del Cerebro del Atleta (Enfoque Psicopedagógico). Guatemala.
26. González González, Gil Ramón y González Fernández Larrea Mercedes. (2001). Programa Nacional de Extensión Universitaria. Pág. 7. La Habana. Cuba.
27. Gurbanov, Tito. (2004). Ajedrez para chicos. Buenos Aires: Ediciones Colihue.
28. Grau, Roberto. (1977). Tratado General del Ajedrez 8va Colección. (Tomos I, III, IV). - Buenos Aires: Editorial Sopena.
29. Hernández, A. (2000). Psicosociología de la evaluación de programas de actividad física: el uso de indicadores. Revista Digital Educación Física y Deportes (Arg). 5 (18): 1-15, Febrero.

30. Huerta, Sorís Ramón. (2001). Metodología para la enseñanza y entrenamiento en Ajedrez. -Zona 9. San José de Costa Rica: Edición de la Presidencia FIDE.
31. Ibero, R. (2002). Diccionario de Ajedrez. Colección Escaques. –Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
32. León, Jorge Luis. (2001). Breviario Ajedrecístico. -Ciudad de la Habana: Editorial Científico Técnica.
33. López, J. (2004). Sociología del deporte: selección de lecturas para la docencia. Ciudad de La Habana, Editorial Deportes.
34. Martínez de Osaba y Goenaga, Juan Antonio (2004). Evolución y desarrollo del deporte (del siglo XIX hasta Sídney 2000). Ciudad de La Habana, Editorial Deportes.
35. Mesa, Anoceto, M. (2006). Asesoría estadística en la investigación aplicada al deporte. La Habana, Ed, José Martí.
36. Ministerio de Educación. (2003). Manual del Promotor Deportivo Integral Comunitario.
37. Palacio, Carlos A. (1983). Reglamento Oficial de Ajedrez. -Santiago de Cuba: Editorial Oriente.
38. Paredes, Francisco y otros. (1994). El Ajedrez un Juego Didáctico para Primaria. -Madrid: Editorial Escuela Española, S.A.
39. Pérez Sánchez, A. (1997). Recreación. Fundamentos teóricos metodológicos.
40. Pozas R. (2001). El desarrollo de la Comunidad. Técnicas de investigación social. Ciudad de la Habana, Cuba. Editorial Pueblo y Educación.
41. Proveyer, C. (2006). Selección de lecturas sobre trabajo social comunitario. Villa Clara, Centro Gráfico.
42. Ramírez Solís, Catalina. y C, Ramírez. (2002). La computadora y la magia del Ajedrez en el desarrollo del pensamiento. -(Tesis de Doctorado): Esmeraldas.
43. Sánchez, Acosta, M, E. (2004). Psicología general y del Desarrollo. La Habana. Ed, Deportes.

44. Sánchez, N. (2006). La recreación, un Proceso pedagógico en el movimiento infantil de Fe y Alegría, Trabajo de grado en [www.educar.org/articulos/recreohuman.asp](http://www.educar.org/articulos/recreohuman.asp).
45. Sainz de Robles, F. Correr. p.237. En Diccionario de sinónimos y antónimos, tomo I. La Habana: Ed. Biblioteca Familiar, 2007.
46. Sergio Batlle, Jorge. (2004). Juego. 213. En José Martí aforismo. La Habana, centros de Estudios Martianos.
47. Silvestre, M. y J. Zilberstein. ¿Cómo hacer más eficiente el Aprendizaje? Editorial CEIDE, México, 1999.
48. Singer, R.N. (1996). El aprendizaje de las acciones motrices en el deporte. Ed. Hispano Europea. Barcelona.
49. Soler, R. (2002). Jugando y aprendiendo con los juegos cooperativos. São Paulo, Brasil: Océano.
50. Tabares, J. F. (2001). El desarrollo humano como marco del análisis del ocio en la actualidad. FUNLIBRE, Colombia.
51. Teoría y Práctica General de la Gimnasia. La Habana: Ed. Pueblo y Educación. p 84 – 106.
52. Urrutia Barroso Lourdes. (2006). Sociología y trabajo Social Aplicado. Editorial Deportes, Ciudad de la Habana. Cuba.
53. Vigotski, L.S. Pensamiento y lenguaje. Ed. Pueblo y Educación. La Habana, 1982.
54. Vigotski, S. I. (1987). Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. Editorial. Científico Técnica, Habana.
55. Watson Brown Herminia. (2008). Teoría y Práctica de los Juegos. Editorial Deportes. Ciudad de la Habana, Cuba.
56. Zamora, R. y M. García. (1988). Sociología del tiempo libre y consumo de la población. La Habana, Editorial Ciencias Sociales.
57. Zhukovskaia, R. I. (1980). El juego y su importancia Pedagógica. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

## Anexo 1

### Guía de observación

**Lugar a observar:** \_\_\_\_\_

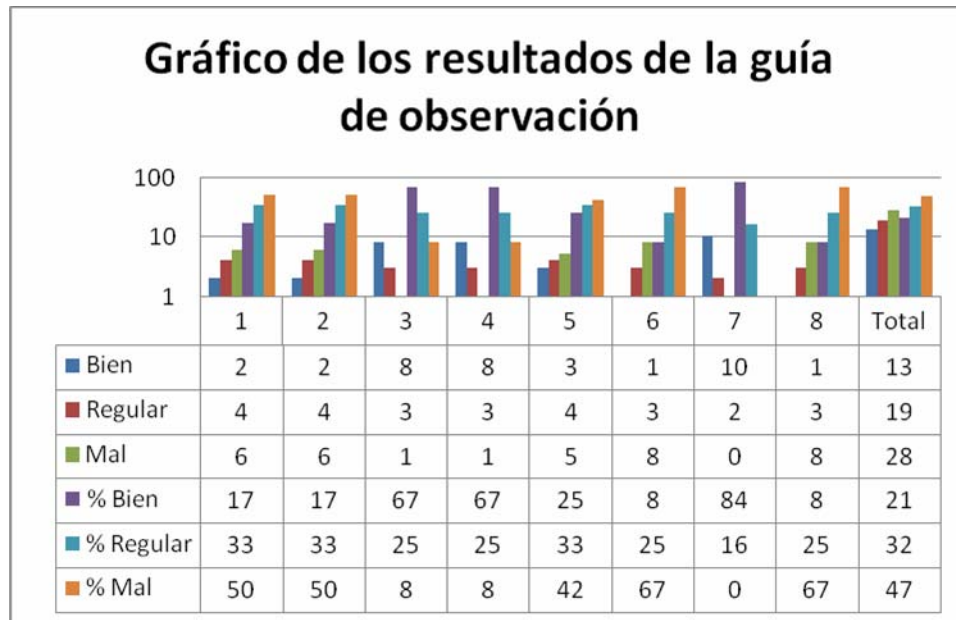
**Fecha de realización:** \_\_\_\_\_

#	Aspectos a observar	B	R	M
1	Como es la organización de las actividades de Ajedrez que se realizan para los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.	2 17%	4 33%	6 50%
2	Como es la participación de los niños en las actividades de Ajedrez que se realizan para los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.	2 17%	4 33%	6 50%
3	Como son las condiciones de las áreas donde se realizan las actividades de Ajedrez para los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.	8 67%	3 25%	1 8%
4	Como es la calidad de las actividades de Ajedrez que se realizan para los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.	8 67%	3 25%	1 8%
5	Como es el nivel de integración de los diferentes factores (combinado deportivo, familia, comunidad) en función de lograr que las actividades de Ajedrez dirigidas a los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río cumpla sus funciones.	3 25%	4 33%	5 42%
6	Como es el nivel de aceptación de las actividades de Ajedrez que se realizan para los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación	1 8%	3 25%	8 67%

	del Sur de la provincia Pinar del Río.			
7	Cuál es el nivel de conocimientos de los profesores que laboran el Ajedrez en la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.	<b>10</b> <b>84%</b>	<b>2</b> <b>16%</b>	<b>0</b> <b>0%</b>
8	Como es la participación de los niños a las actividades de Ajedrez que se realizan para los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río.	<b>1</b> <b>8%</b>	<b>3</b> <b>25%</b>	<b>8</b> <b>67%</b>
	TOTAL	<b>35</b> <b>36%</b>	<b>26</b> <b>28%</b>	<b>35</b> <b>36%</b>

## Anexo 1.1

Resultados de la guía de observación de las actividades de Ajedrez antes de ser aplicada la propuesta.





## ANEXO 2

### Encuesta

Estimado amigo:

Estamos realizando una encuesta para conocer si se encuentra estimulado por la práctica del ajedrez, esperamos que nos respondas con sinceridad las siguientes preguntas. Muchas Gracias.

### Cuestionario

#### Preguntas

1. ¿Se siente estimulado usted por la práctica del Ajedrez?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

2. ¿El Ajedrez significa algo importante para usted?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

3. ¿Se realizan actividades de Ajedrez para niños de 10 a 12 años en tu comunidad?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

4. ¿Durante la realización de las actividades de Ajedrez para niños de 10 a 12 años en tu comunidad se vinculan con demás actividades físico recreativas?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

5. ¿Con que otras actividades te gustaría que se vincularan las actividades de Ajedrez que se realizan en tu comunidad?

- Ajedrez corporal \_\_\_\_\_ -Programa a jugar \_\_\_\_\_ -Otras \_\_\_\_\_

6. ¿Son interesantes para ti las actividades de Ajedrez que se realizan para los niños de 10 a 12 años en tu comunidad?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

7. ¿Le agrada participar en las actividades de Ajedrez que se realizan para los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

8. ¿Participa con su familia en las actividades de Ajedrez que se realizan para los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río?

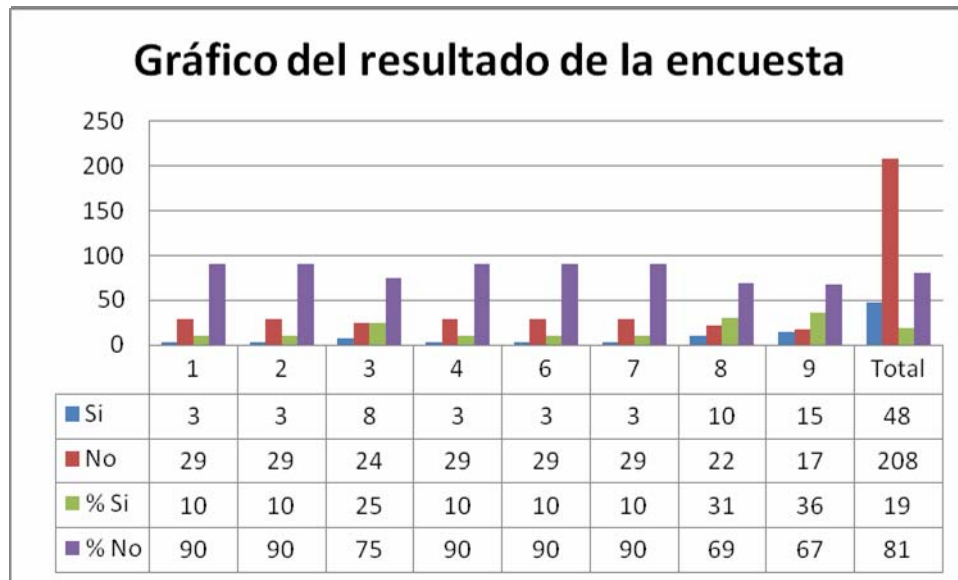
Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

9. ¿Le gusta cómo se realizan las actividades de Ajedrez que se realizan para los niños de 10 a 12 años de la comunidad La Guayaba del municipio Consolación del Sur de la provincia Pinar del Río?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

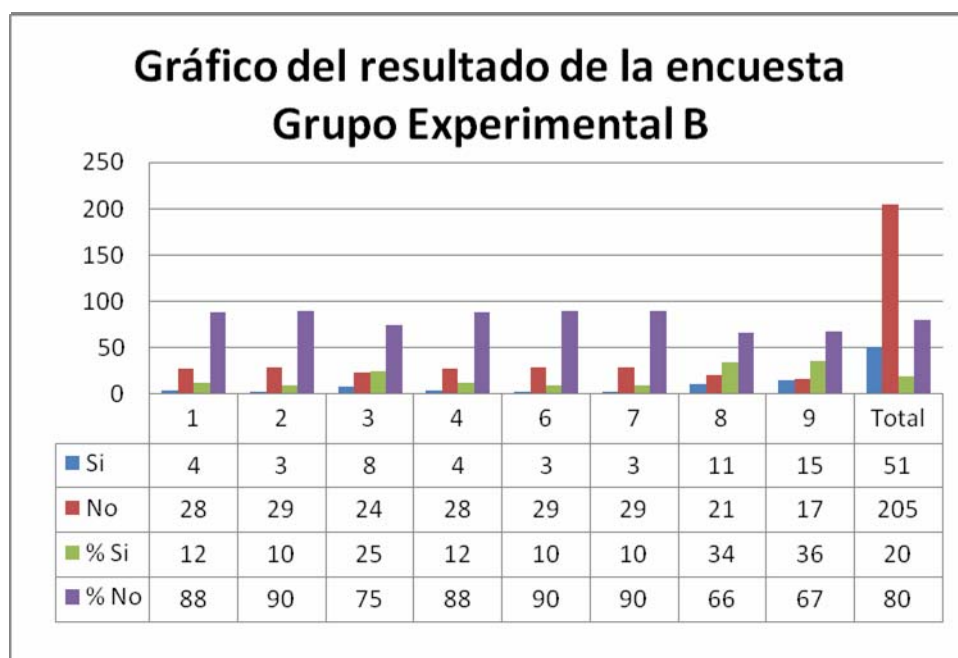
## Anexo 2.1

**Resultados de la encuesta a 32 niños, de ellos 16 del grupo de 10 y 11 años y 16 del grupo de 11 y 12 años antes de aplicada la propuesta. Grupo Control A.**



## Anexo 2.2

**Resultados de la encuesta a 32 niños, de ellos 16 del grupo de 10 y 11 años y 16 del grupo de 11 y 12 años antes de aplicada la propuesta. Grupo Experimental B.**



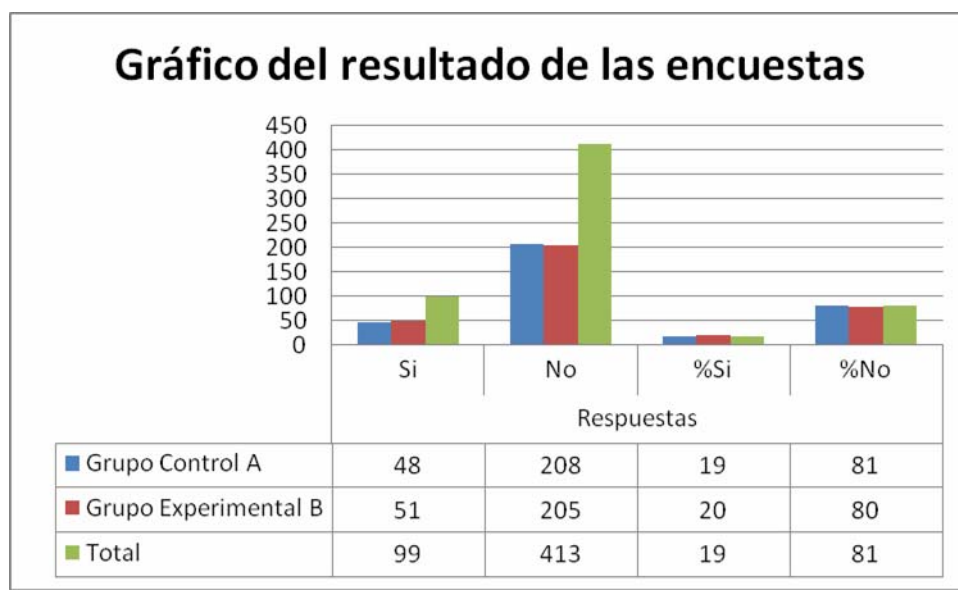
## **Anexo 2.3**

**Resultados de la encuesta a 64 niños, un grupo control A de 32 niños de ellos 16 del grupo de 10 y 11 años y 16 del grupo de 11 y 12 años, otro grupo experimental B de 32 niños de ellos 16 del grupo de 10 y 11 años y 16 del grupo de 11 y 12 años antes de aplicada la propuesta.**

<b>Encuestados</b>	<b>Respuestas</b>			
	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>%Si</b>	<b>%No</b>
<b>Grupo Control A</b>	<b>48</b>	<b>208</b>	<b>19</b>	<b>81</b>
<b>Grupo Experimental B</b>	<b>51</b>	<b>205</b>	<b>20</b>	<b>80</b>
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>413</b>	<b>19</b>	<b>81</b>

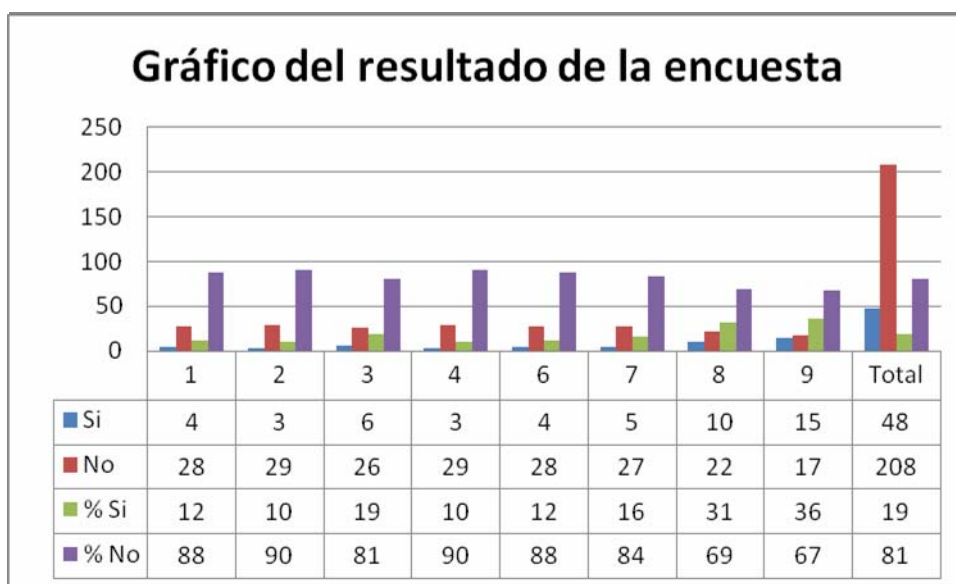
## Anexo 2.4

Resultados de la encuesta a 64 niños, un grupo control A de 32 niños de ellos 16 del grupo de 10 y 11 años y 16 del grupo de 11 y 12 años, otro grupo experimental B de 32 niños de ellos 16 del grupo de 10 y 11 años y 16 del grupo de 11 y 12 años antes de aplicada la propuesta.



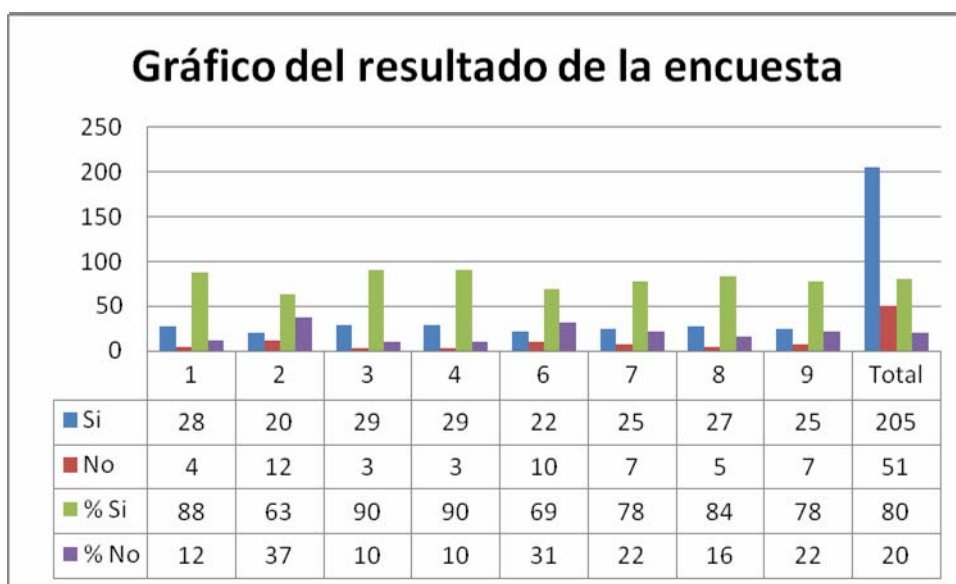
## Anexo 2.5

**Resultados de la encuesta a 32 niños, de ellos 16 del grupo de 10 y 11 años y 16 del grupo de 11 y 12 años después de aplicada la propuesta. Grupo Control A.**



## Anexo 2.6

**Resultados de la encuesta a 32 niños, de ellos 16 del grupo 10 y 11 años y 16 del grupo 11 y 12 años después de aplicada la propuesta. Grupo Experimental B.**





## Anexo 2.7

**Resultados de la encuesta a 64 niños, un grupo control A de 32 niños de ellos 16 del grupo 5to 1 y 16 del grupo 6to, otro grupo experimental B de 32 niños de ellos 16 del grupo 5to 2 y 16 del grupo 6to 2 antes de aplicada la propuesta.**

